08007
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
מרץ 1997

WIZ
וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

- רוחות הקרב - WAR WIND
- השיא החדש - DIABLO
- טירוף על הרשת - MERIDIAN 59
- המיטב - BLOCKBUSTER ,STAR TREK: BORG, STEEL PANTHERS II ,ORION BURGER, STRIKER ,CREATURES ועוד ועוד...

גיליון 71

תמונת השער: מתוך המשחק ALIEN TRILOGY

01047851
פרי'ט קו-אופ:
962528 9806083

תוכן העניינים

מרץ 1997 ■ גיליון 71

על אנשים ומחשבים

האמת היא שאני קצת יותר מבוגר מרוב הקוראים והמנויים של וויז, כך שעד כמה שהדבר נשמע יומרני ועד כמה שאין הדבר מהווה מדד מדויק, אני מרשה לעצמי (בצירבון מאוד מוגבל) לומר שיש לי קצת, ממש טיפ טיפה של ניסיון חיים.

אחד הדברים הבולטים ביותר בהשוואה לימים בהם עוד קראו לי "ילד" הוא החשיפה העצומה והנגישות כמעט לכל מידע אפשרי, לכל טכנולוגיה מתקדמת ולאי-אנושיות "ידידותית" שמאפיינת את מערכות המידע הבאאת צלואות שמלוות את חיינו כלי ממש לעזור ליד כל אחד, להביט לו בפנים (אלא אם הן תקועות אל הצג הידידותי) ולשאול אותו מה רצונו, איך החיים בגאון האחרון או לקרוא לו "הי" ילדו" אבל להשתמש באיזה כינוי קיברנטי בתיבת ה-E-mail שלו.

בתחילת החודש הקודם קיבלנו מכתב בכתב יד למערכת, כתב יד כזה של אימהות טובות שביום טוב משתכנעות לכתוב למורה להתנצלות פיתקה מפוקפקת שמסבירה לו מדוע "הילד" לא הגיע לשעת האפס האחרונה.

המכתב הגיע מקורית הנמצאת במשגב, שהוא (אם לא ידעתם) אחד האזורים הכי אקסיאים בצפון הארץ, ולא יכולנו להתעלם ממנו כי הוא נכתב מהמקומות אליהם נחשפנו יותר בתקופה האחרונה - מהפשטות הקסומה של כתב יד, נייר מחברת והרבה אהבה מאמא אקסיאה, שרוצה להפתיע באמצעותנו את אורי גינת שלא מכבר מלאו לו 12 שנים, וכבר בגיל כזה הוא שולט בנבכי המולטימדיה במצולים טכנולוגיים.

וכך, בטבעיות מקרית לאדי, בחרנו להזכיר שגם אנו כאן במערכת וויז, עומדים בסימן יום הולדת ואם תעשו חשבון תגלו שבחודש הבא ימלאו לנו 6 שנים ותהיה לנו כאן חגיגה אמיתית, כי הרי אין תחליף לחום האנושי.

קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיהם: לוי גילי מהוד השרון, מויאל רועי מכרמיאל, דולסקי איגור מכרמיאל, לוזון אמיר מראשון לציון, תמיר נדב מרמת השרון, נדיר גיא מרמת השרון, דרור אביב מפתח תקווה, ששר חן ממגידו, הוד רני מתל אביב ואמיר אור מקיבוץ דברת.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

■ חדשות מעבר לאוקיינוס	4
■ הוראות הפעלה - NAVY STRIKE	7
■ PC: חקירה מצולמת - LARRY 7	8
■ PC: מצעד המשחקים	10
■ CD הרפתקה: STAR TREK: BORG	12
■ CD קוסט: ORION BURGER	13
■ טיפים	14
■ CD אסטרטגיה: WAR WIND	16
■ Q-WIZ QUEST	18
■ CD מידע: BLOCKBUSTER	20
■ CD אסטרטגיה: STEEL PNTHERS II	22
■ CD ספורט: MADDEN 97	23
■ CD אסטרטגיה: DIABLO	24
■ לומדות	26
■ פוסטר	28
■ משולחנו של ד״ר וויז	30
■ CD ספורט: STRIKER 96	32
■ אינטרנט: חדשות האינטרנט	34
■ אינטרנט: תחקיר	36
■ אינטרנט: אינפורמציה	38
■ CD אסטרטגיה: CREATURES	40
■ משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה-פיי	42
■ משחקי תפקידים: בבילון - הדור הבא	44
■ משחקי תפקידים: כתבות חוץ	46
■ מבוכי תפקידים	47
■ אינטרנט: MERIDIAN 59	48
■ לוח	50

ORION BURGER - עמ׳ 13

STEEL PANTHERS II - עמ׳ 22

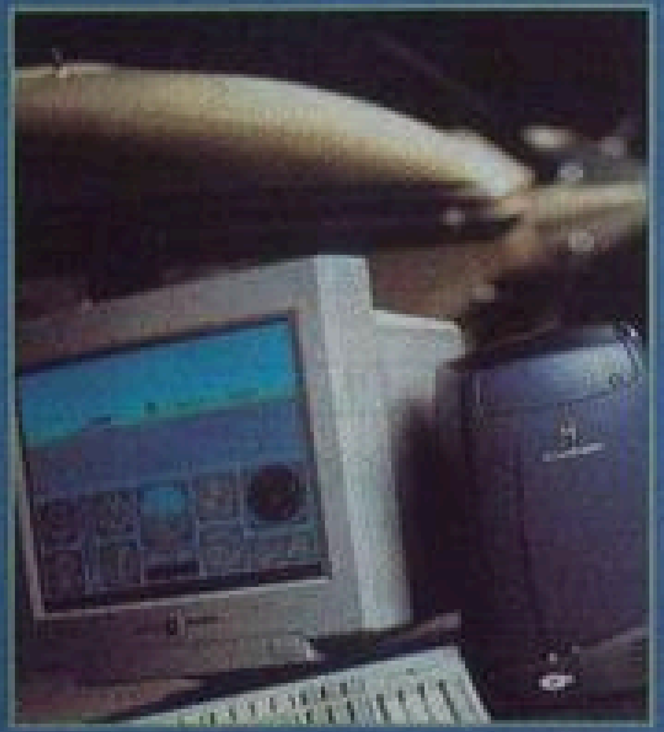
DIABLO - עמ׳ 24-25

מנהלת: לילי צראף • עורך: קובי סיט • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקר מנויים: נורית צור • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד״ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון-אלוני ומיכאל לוגסי, ג׳ולי קוריטו-עזז, רועי ג׳נסיס, אדיר להב וקובי נודלר. • עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע״מ • מו״ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654 , פקס: 03-5708174

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

מאת: ד"ר וויז

O2



בפרוס השנה האזרחית החדשה, החליטה חברת Silicon Graphics, יצרנית תחנות העבודה המדהימות לאנימציה תלת-ממדית, להכריז על תחנת עבודה גרפית חדשה ו"זולה" בשם O2. המערכת עצמה מבוססת על מעבד ייחודי, ומתחרה בקלות מול כל מעבד אינטל קיים, ואילו המחשב מעוצב בצורה חדשנית וצבוע בכחול עמוק.

מחיר התענוג - החל מ-20,000 ש"ח.

3D Pointer Pro

אמצעי הצבעה חדש יצא מאמתחתה של חברת Philips. מדובר במתקן שנועד בעיקר לאנשים המבלים את עיקר זמנם בהרצאות, תוך שימוש בהדגמות המוקרנות ממחשב. המתקן מכיל בתוכו מעין ג'ירוסקופ זעיר, המאפשר להזיז את סמן העכבר על גבי המסך בעזרת הזזת היד או הטיית המתקן. הציצוע החדש הינו אלחוטי, משדר לטווח של 22 מ' ואינו מצריך קשר עין עם המחשב.

מחירו בחו"ל כ-2,000 ש"ח.

מקלדת-פרפר

מקלדת חדשנית זו מכילה משני צדיה את לוח המקשים הנומרי, ובמרכזה את גוש מקשי החצים כולל

כיוונים אלכסוניים. לדברי היצרן, השימוש במקלדת נועד למנוע עייפות ומתח מאותה יד המשמשת להקלדת פריטים ומספרים במשך זמן רב, כך שניתן ל"החליף ידיים" בזמן ההקלדה.

המחיר: כ-500 ש"ח.

מקלדת-מחשב

אם במקלדות עסקינן, הרי לכם מקלדת הכוללת מחשב שלם בתוכה:

מעבד 486/586, כונן קשיח, זיכרון, כרטיס תצוגה, כונן "3.5, חיבור לעכבר ושתי תושבות הרחבה 16 ביט רגילות. בנוסף, כוללת מקלדת המחשב הזו גם מתאם רשת פנימי מסוג Ethernet, המתאים למרבית הרשתות הקיימות כמו Novell ועוד.

מי צריך את זה? ובכן, החל מטכנאים הזקוקים למחשב נייד ולא יקר - וכלה באנשים שצריכים לחסוך מקום על השולחן.

מקלדת נוחה

חברת מקלדות אמריקנית נוספת העוסקת בשיפור עייפות הידיים והאצבעות מייצרת את "מקלדת הנוחות". מדובר במקלדת מתפרקת המאפשרת לקבוע את זווית החלקים שלה בצורה שנוחה לך.

מעניין אך מוזר...

שלט רחוק לאינטרנט

חברה אנגלית הציגה אב טיפוס של "שלט רחוק לאינטרנט" - מעין מקלדת בעיצוב מטורף, הכוללת מעין ג'ויסטיק פנימי להזזת הסמן של מסכי האינטרנט. האמת היא כי עד שהמוצר יהיה מוכן למכירה עוד ייקח זמן רב, אך זה נראה מדליק ביותר!

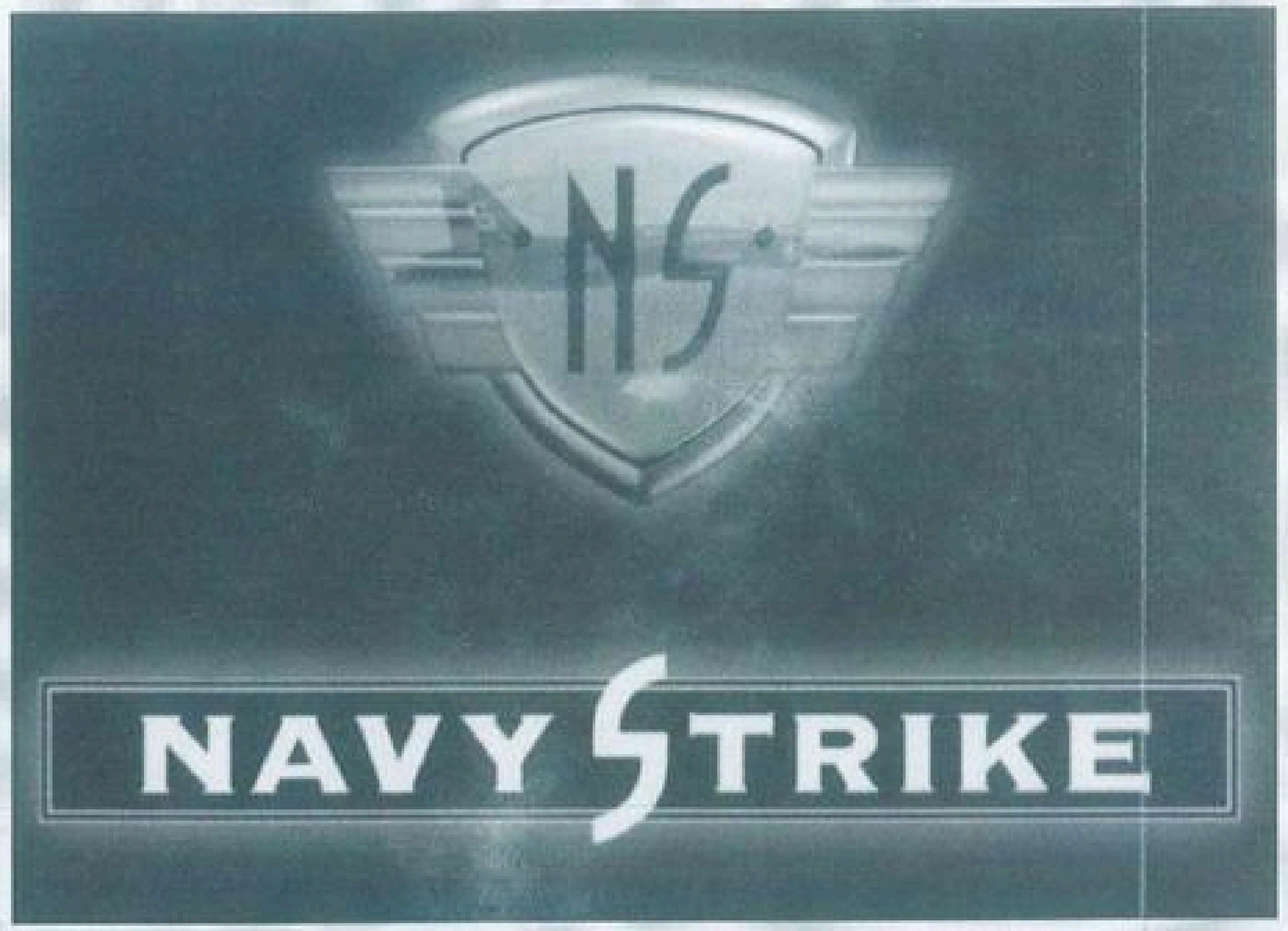
יחי המלך החדש

אם המודם החדש שלך (הפועל בקצב של 33,600 סל"ש) אינו מהיר מספיק, חברת Rockwell הכריזה על מודם למחשב PC הפועל במהירות של 56,000 סל"ש דרך קו טלפון רגיל!!!

כונן לכל כיס

הכונן המוצג הינו טייפ הגיבוי הקטן בעולם. הוא מאפשר לגבות 1.25Gb של חומר בקצב של 6Mb בשנייה, ושואב את כוחו מ-2 סוללות "אצבע".

לצערי, המחיר אינו מתאים לכל כיס ומגיע ל-3,000 ש"ח בחו"ל.



הוראות הפעלה

דרישות מערכת

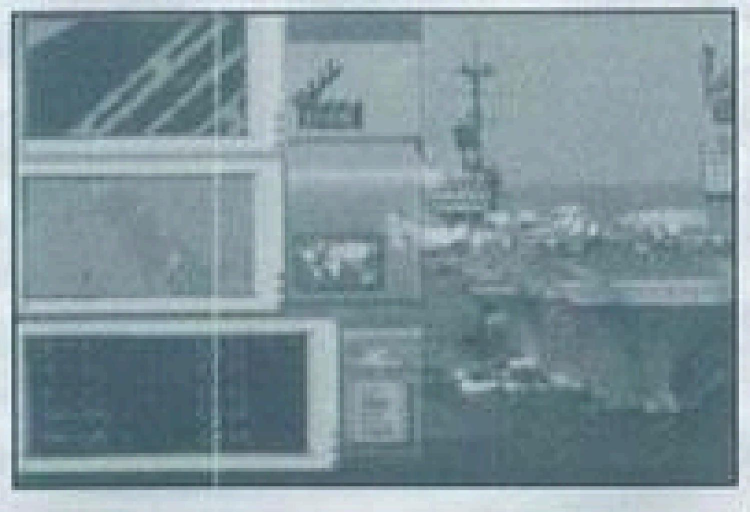
- מחשב 486DX-33 ומעלה
- 560,000 BYTES זיכרון פנוי + 2.3M זיכרון גבוה (EMS)
- כרטיס מסך VGA ומעלה
- 5MB פנויים בכונן הקשיח
- MS-DOS 5 ומעלה
- כרטיס קול תואם SOUND BLASTER
- כונן CD-ROM מהירות כפולה

התקנה

1. הפעל את המחשב.
2. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה על ידי הקשת :D (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך), ולחץ על Enter.
3. הקש INSTALL ו-Enter.
4. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

המשחק

- לסימון - הזז את העכבר.
- ללחיצה - לחץ על הכפתור השמאלי של העכבר.
- לקבלת עזרה - לחץ עם הכפתור השמאלי של העכבר על הסמל שעליו תרצה עזרה.

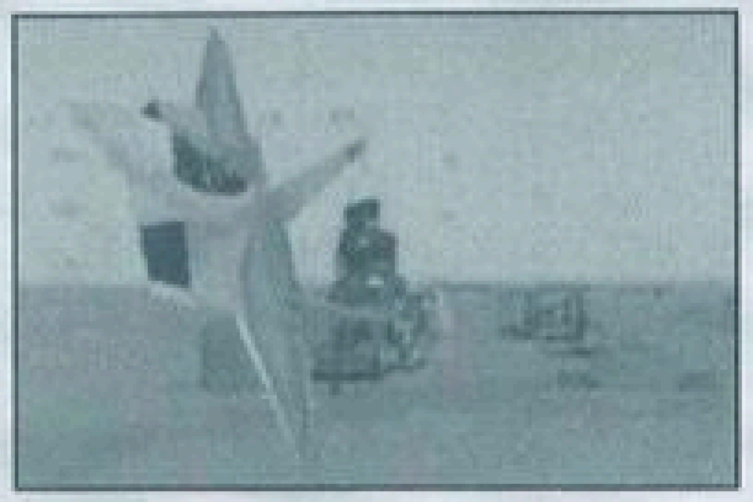


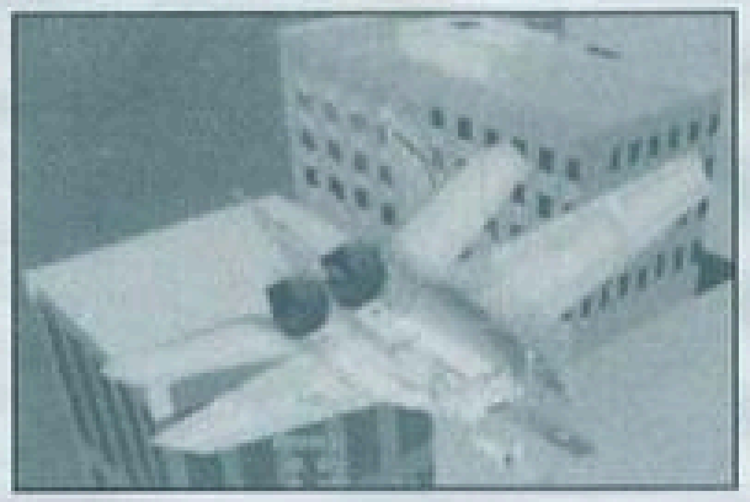
תפריט ראשי

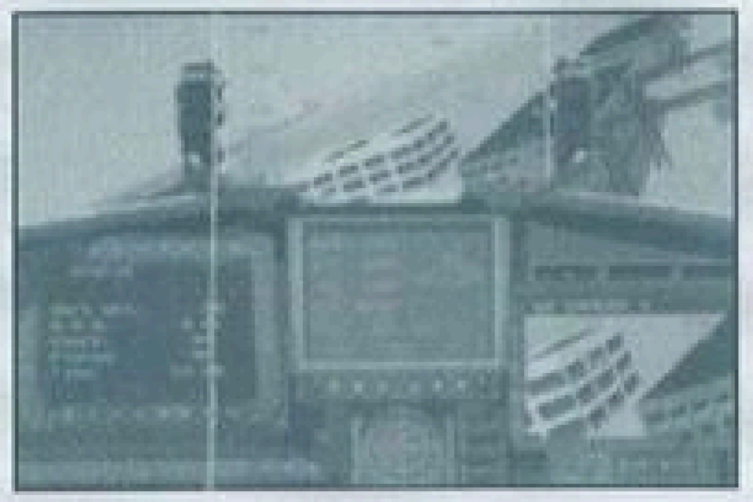
CREDITS - מי עשה את המשחק.
CONFIGURE - שינוי תצורת המשחק.
LOAD GAME - העלאת משחק שמור.
ALERT 5 - משימה מיידית.
COMMANDER - פיקוד.
TRAINING - משימת אימון.

מקשים חשובים

P - הקפאת המשחק.
A - טייס אוטומטי.
D - שינוי תצוגת החלון (HUD).
PGUP - חימוש אוויר אוויר.
PGDN - חימוש אוויר קרקע.
SPACEBAR - שחרור פצצות/טילים.
CTRL Q - נטישה.
SHIFT T - הודעות.
CTRL T - הוראות מנושאת המטוסים.
ALT X - חזרה לתדריך.
F10 - מסך תצורה.







Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST ● Q-WIZ QUEST

טורניר קווסטים
חדש מסוגו בישראל!

בכל חודש, עיתון WIZ מתקשר אליך ומעמיד אותך מול שחקני הקווסטים הטובים ביותר במדינה.

חוקי המשחק: שלושה קוראים שיעלו בגורל, יקבלו שיחת טלפון בתאריך מפורסם מראש, ויתמודדו עם סדרת שאלות הבוחנת את שליטתם ב"קווסט החודש".

המנצח בטורניר יזכה בפרס מתנת חברת באג מולטיסיסטם. והפעם:

GABRIEL KNIGHT

תאריך אחרון להגשת המועמדות יהיה ה-12.3.97.
ביום שלישי ה-11.3.97, בין השעות 17:00-18:00, נציג המערכת יתקשר אל שלושת הנבחרים.

לכבוד Q-WIZ-QUEST
ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114
ברצוני להגיש מועמדותי לטורניר החודשי.
תאריך ______
שם פרטי ______ שם משפחה ______ תאריך לידה ______
רחוב ______ מס' ____ עיר ______ מיקוד ______
טלפונים זמינים ______
שם האב ______ שם האם ______
ביה"ס ______ כיתה ______
דברים שאתה עושה חוץ מלשחק במחשב ______

תמונה
(אם שלחת תמונה אין צורך לשלוח שוב)

LARRY 7
Love for Sail
הרימו עוגן

שובו של ה"ממזר המחזר", האיש שאינו יודע גבולות, האיש ששערו המפורץ הפך לקלאסיקה, שהחליפה הלבנה שלו יצרה סטנדרט חדש של אופנה, האיש שקוראים לו LARRY. הפעם, מדובר במשחק המיועד לגילי 15-82, ואנו חייבים להתוודות ולומר כי נאלצנו לצנזר הרבה תמונות, אך בכל זאת היה שווה. ושלא תבינו לא נכון - לא מדובר חלילה במשחק פורנו, אלא שהוא מלא ברמזים מיניים ששתלו מתכנתי SIERRA בכל אופן, המשחק מומלץ מאוד.

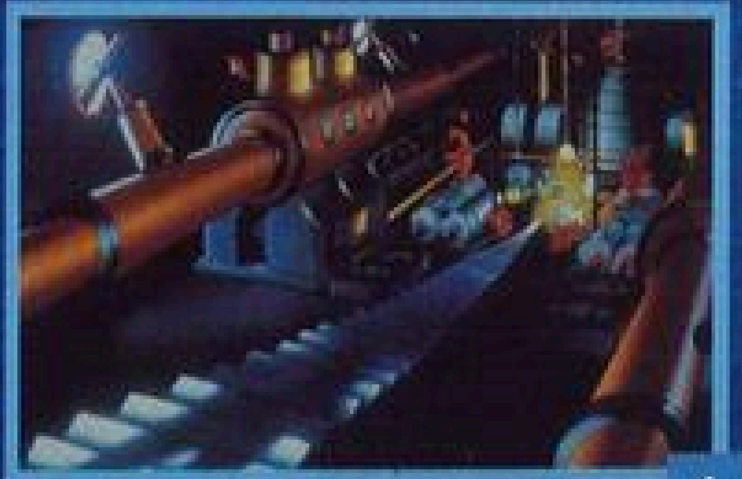
מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

1 שובו של LARRY.

3 הזוכה מפליג עם הקפטן במשך שבוע.

5 אם מורידים את המים משתנה החוק.

2 ההרפתקה הקודמת יכלה להיגמר רע.

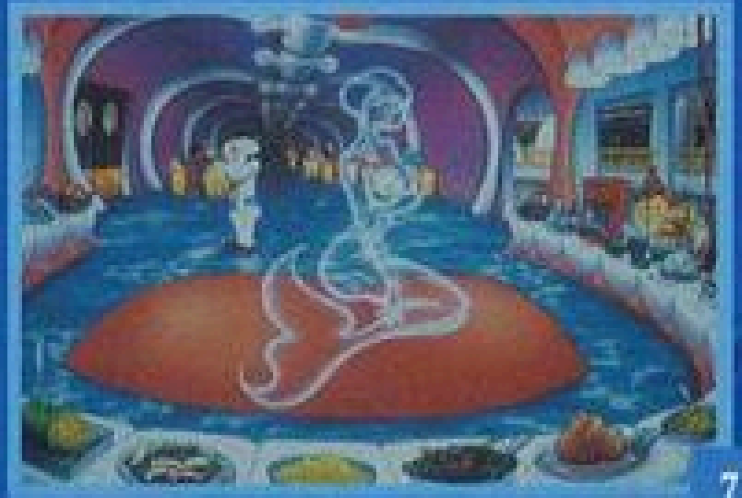


4 התא הגדול ביותר באנייה.

6 תוכל לצאת איתה אם תדע על יצרן המטוסים הגרמני.

PC

חקירה מצולמת

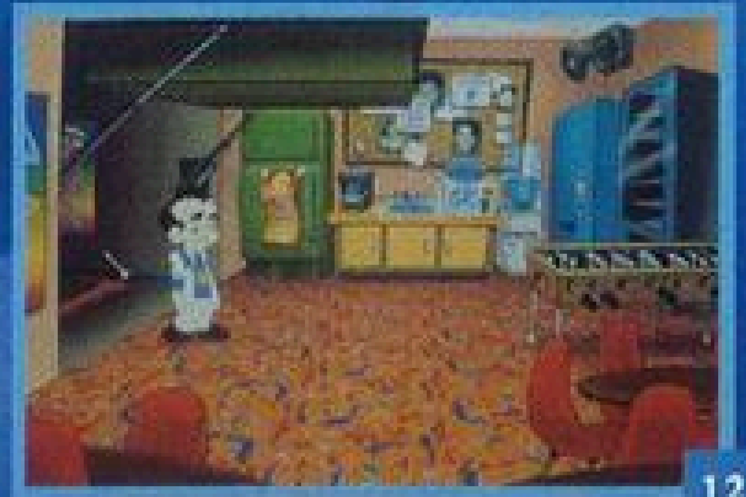


7 פופאי עשה את זה עם תרד, אתה עם אפונה.

11 מעצבת האופנה - הצע לה את בגדיך.

15 באולינג - יש לנקות את הכדור במשחה הנכונה.

8 הפיראטית הזו יודעת הכל.

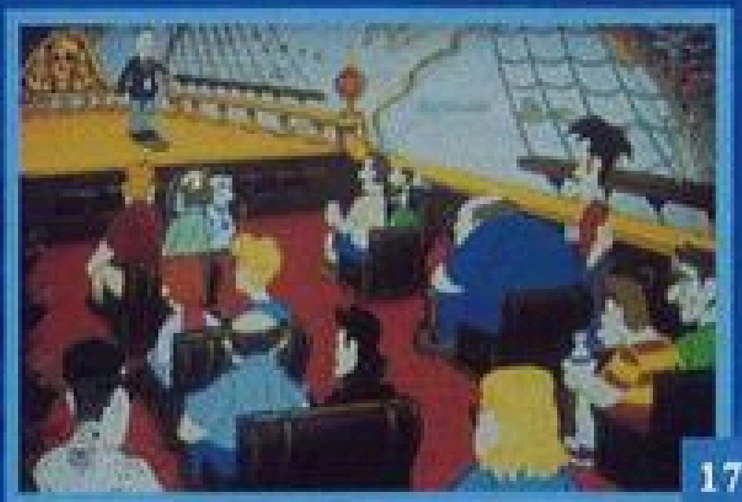


12 הקונצרט יהיה לוהט עם ספריי נכון.

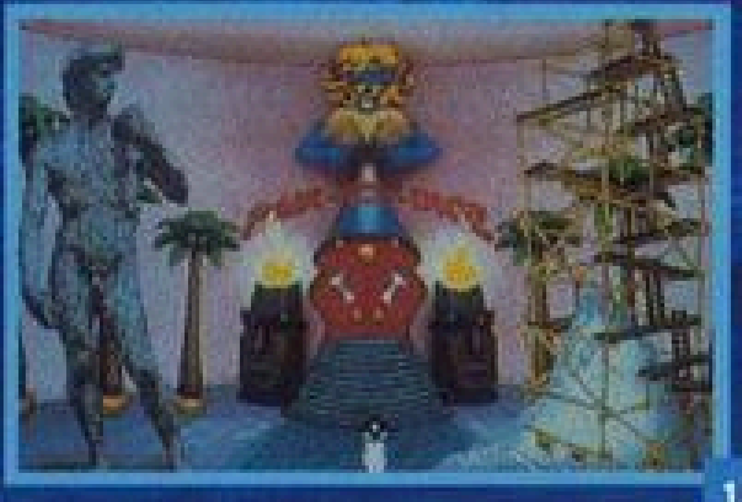
16 הקפטן חולמת לפקד על מיכלית.

9 הספרנית קוראת כל ספר בעטיפה

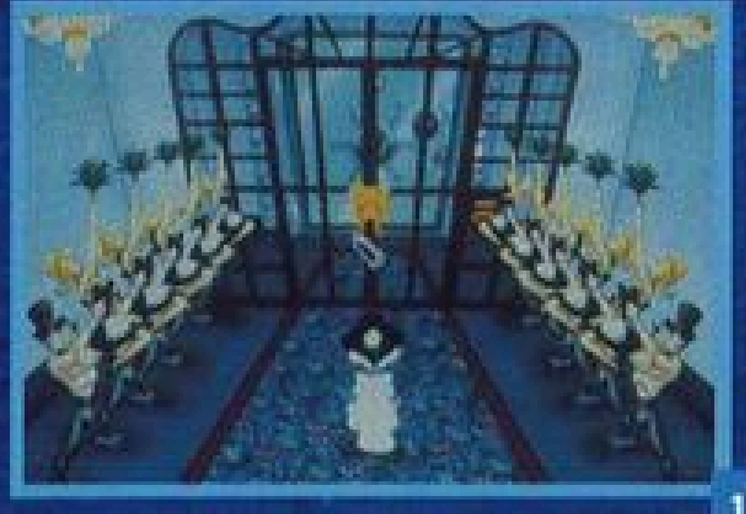
13 בחדר העובדים קורים דברים מוזרים, זכור להצטייד בדרכון.



17 קלינטון בתור בדרן הערב - ממש נחמד.



10 מי אמר שאיש לא ירגיש בקוביות החסרות.



14 רוצח שכיר של עשירים.

18 ד"ש מכל החברה.

מצעד המשחקים

מחפשים את הסדר

גם החודש ממשיך RED ALERT להתייצב בחוד החנית של משחקי המחשב, אלא שהפעם ניצב לצדו DIABLLO, משחק נוסף הנמנה על ההבטחות הגדולות של השנה.

הפריצה הגדולה של הפעם שייכת כאמור ל-DIABLLO, אגדה חדשה שזכתה לסיקור נרחב בגיליון זה, וממשיכה את שושלת משחקי ה-WARCRAFT שהפכו לאבן יסוד של ממש בתעשייה. משחק נוסף שמצטרף לקבוצה המובילה הוא HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 שממשיך לטפס מעלה ונושק לשלושת הגדולים.

כרגיל, מול הכניסות היפות יש גם ירידות כואבות, ואליהן אנו מתייחסים באופן חלקי. נוכח זאת, מעניינת דווקא הצניחה של QUAKE אל המקום ה-6, שצריכה לעורר סימני דאגה בקרב המעריצים הרבים.

מגמה מתמשכת של צניחה ממשיך לרשום C&C, אשר מאבד נקודות מאז יצא לשוק אחיו הצעיר RED ALERT, שנוטל את רוב התהילה. ירידה נוספת רשם DAGGERFALL שממשיך לאבד גובה, ותוך חודשיים מתדרדר 8 שלבים אל המקום ה-14.

לעומתם, לאחר שצנח 10 שלבים, מצליח HEROES OF MIGHT & MAGIC לטפס 4 שלבים אל המקום ה-15. עובדה זו מעניינת נוכח התופעה שמשחקי המשך מוצלחים דוחקים את אחיהם הגדולים אל שולי המצעד, והנה מסתבר כי אין לזלזל בכוחם של משחקים טובים, אשר יכולים להתעלות ולשרוד במצעד גם בשעות משבר.

פריצה נוספת מספק הפעם PRIVATEER 2 שנוחת במקום ה-17 (אנו אגב, כבר עובדים על סקירה מקיפה לגיליון הבא).

DESCENT 2 גורם למעריציו להחוויר - ומתדרדר 7 שלבים! אל המקום ה-18 שממש קרוב לקו האדום (האם הדחיקה האכזרית אותה חווה DOOM תעלה בגורלה של הקלאסיקה הזו?).

משחק ההוקי NHL 97, פורץ למקום ה-20 בין היתר בשל התחממות ליגות ההוקי קרח בעולם. היעדר ליגה משמעותית של הענף הזה אצלנו, היא אולי הסיבה המרכזית לכך שהוא לא זוכה להצלחה יתרה בישראל, אם כי בשנים האחרונות מנסים לייסד ליגת הוקי קרח, אך הדבר עדיין בחיתוליו (פעילות כזו נרשמה באזור בת ים).

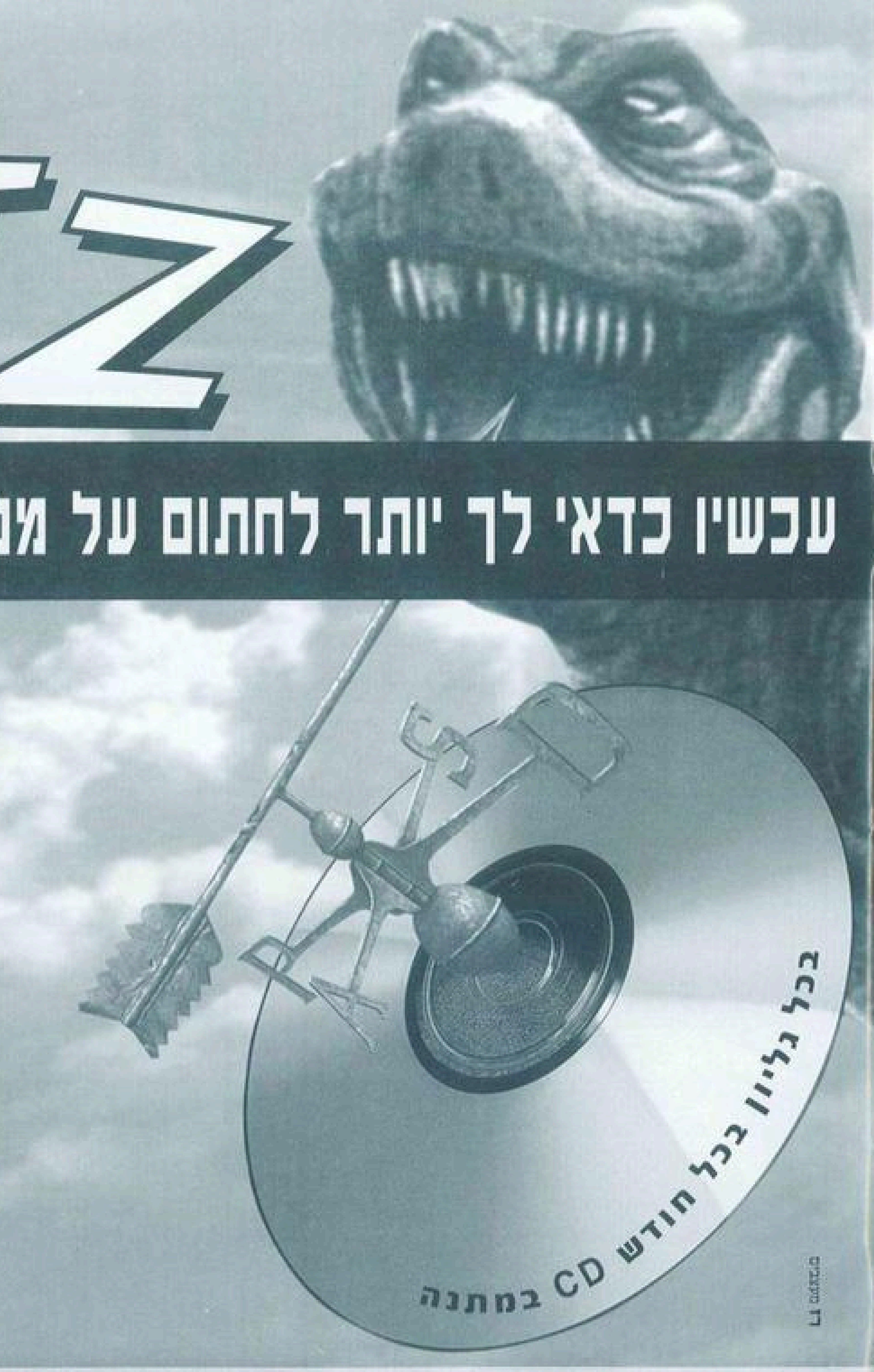
הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl

לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.xs4all.nl/~jojo

שם החברה	שם המשחק	מספר שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
VIRGIN	C&C RED ALERT	8	(4)	1
BLIZZARD	DIABLLO	4	(–)	2
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	44	(2)	3
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	10	(6)	4
MICROPROSE	MASTER OF ORION 2	9	(4)	5
ID	QUAKE	25	(3)	6
BLIZZARD	WARCRAFT 2	56	(6)	7
FORMGEN	DUKE NUKEM 3D	36	(8)	8
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	54	(9)	9
EIDOS	TOMB RAIDER	10	(13)	10
ACTIVISION	TRIALS OF BATTLE	4	(–)	11
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	65	(7)	12
STARDOCK	AVARICE: THE FINAL SAGA	16	(12)	13
VIRGIN	DAGGERFALL	12	(10)	14
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC	68	(19)	15
ORIGIN	PRIVATEER 2	4	(–)	16
MICROPROSE	GRAND PRIX 2	30	(14)	17
INTERPLAY	DESCENT 2	43	(11)	18
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	73	(16)	19
ELECTRONIC ARTS	NHL HOCKY '97	4	(–)	20

WIZ

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ



הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים, מציע לך הצעה שקשה לסרב לה! חתום עוד היום על מנוי שנתי ל-**WIZ** (12 גיליונות), וקבל מדי חודש את גיליון **WIZ** בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM.

בנוסף יקבל כל מנוי:

1 משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.

*המתנה תישלח עד חודש מיום חתימת המנוי.

2 כרטיס חבר במועדון "באג סטור", שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות "באג סטור".

3 בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בובות STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות

□ מכונת מלחמה - תקליטונים
□ מכרות הזהב - תקליטונים
□ זאב הים - תקליטונים
□ מתקפת הרובוטים - תקליטונים
□ ברוטל CD-ROM
□ ספר - אחרי משחקים ב-Internet
□ אופנועי הרעם CD-ROM
□ רובוקיד CD-ROM
□ טום וג'רי - תקליטונים
□ אזור הגיהינום CD-ROM

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114. טל' 03-5794711 שלוחה מס' 6
ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

□ אני מנוי חדש/ה □ אני מחדש/ת

מנוי מס' ....
שם משפחה .... שם פרטי ....
תאריך לידה ....
רחוב .... מספר .... עיר ....
מיקוד .... טלפון ....
מבקש להיות מנוי מגיליון מס' ....

□ מצורפת המחאה לפקודת מערכת וויז על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות.
□ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס .... כתובת .... טלפון ....
מספר ת.ז. .... מספר כרטיס ....
בתוקף עד .... חתימת בעל הכרטיס ....

בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

CD הרפתקה

STAR TREK: BORG

סרט או משחק?

מאת: אור פלג

האנשים בעולם מתחלקים לשני סוגים: אלה שאוהבים את סדרת STAR TREK ואלה ששונאים אותה. כך או כך, קשה למצוא מישהו שלא שמע עליה.

STAR TREK החלה כסדרה קטנה בשנות ה-60, שגדלה, התעצמה והפכה לאימפריית ענק הקשורה בהפקת ושיווק עשרות מוצרים, החל מסרטים רבים וצעצועים וכלה בספרים ותוכנות שלימדו את שפת הקלינגון. חלק מתעשיית STAR TREK כולל מספר משחקי מחשב, כמו FINAL UNITY, DEEP SPACE 9 וזה שלפנינו - STAR TREK: BORG.

אתה משחק בתור קוילאן פורלונג, חניך צעיר המשרת על סיפון ספינה הדומה בצורתה לאנטרפרייז. בתחילת המשחק, ספינתך מקבלת פקודה לעצור את ספינתו של גזע הבורגים שמתכוונים להרוג או לפגוע בכל צורות החיים (בנוסף לכל הצרות, הם גם אחראים למות אביך). כעבור זמן מה, אתה, וכל החניכים הנוספים בספינה, מצווים לרדת לעמדה הקרובה, וכך נלקחת ממך אפשרות הנקמה בבורג. אך לפתע מופיע Q, אדם בעל השפעה וכוח רב, המציע לך לטייל אחורה בזמן, למנוע את השמדתה של הספינה בה שירת אביך ולשנות את ההיסטוריה.

ישנן הרבה אפשרויות פעולה אותן ניתן לשלב במשחקי STAR TREK - לחקור עשרות פלנטות, להילחם ביצורים מסוכנים, להיתקל בתרבויות חדשות ועוד. אך החיסרון הגדול ביותר של STAR TREK: BORG, הוא שהמשחק אינו מאפשר אף אחת מאלה. המשחק, כפי שגם מצוין על האריזה, הוא "סרט אינטראקטיבי" וככזה, הוא מגביל במידה מסוימת את השליטה שלך בפעולות. המשחק גם אינו בנוי בצורה של הרפתקה המפגישה אותך עם דמויות חדשות, גורמת לך לפתור חידות שונות וכד'.

אז מה כן מכיל המשחק? המשחק מכיל למעשה כמויות עצומות של סרטי STAR TREK הנמצאים במסווה של משחק. ואם לדייק, המשחק מכיל 3 תקליטורים ועליהם 120 דקות של סרטים.

במהלך המשחק אתה צופה בסרטים השונים, כשבנקודות מסוימות ייעצר הסרט ולפניך יוצגו מספר אפשרויות שמהן תצטרך לבחור. הבחירה הנכונה תביא לכך שיוצגו בפניך קטעי סרטים נוספים, ואילו האפשרויות האחרות יגרמו בדרך כלל למותך או למותו של כל הצוות.

אמנם המשחק של השחקנים סביר, וגם איכות הסרט ברמה גבוהה, אך כל זה לא מספק כאשר המשחק לא מכיל אפשרויות בסיסיות של חקירת מקומות, איסוף חפצים וכד'. חיסרון נוסף של המשחק הוא אורכו, המשחק - מתחילתו ועד סופו הוא די קצר וניתן לסיימו בכ-3 שעות. בנוסף, האפשרויות המוגבלות יוצרות מצבים שבהם ייתכן שתרצה לנסות ולבדוק דבר מה במשחק, אך סביר להניח שהמתכנתים לא הכניסו אפשרות כזו.

כל אלו המחפשים סרט STAR TREK נוסף שניתן להשפיע על התפתחותו, יהיו יותר ממרוצים, אך אלו המחפשים אפשרויות שליטה שונות שבעזרתן ניתן לחקור מקומות ולנסות רעיונות שונים יתאכזבו כשיגלו שהמשחק אינו מכיל אף אחת מהאפשרויות.

המשחק מתאים גם למחשבי PC וגם ל-MACINTOSH, ודרישות המינימום הן: פנטיום 90, DOS או Windows 3.11/95 ו-8MB זיכרון (ל-PC), PowerPC או 68/040 40Mhz, מערכת הפעלה 7.5 ו-8MB זיכרון (ל-MAC).

CD QUEST

ORION BURGER

לא לצמחונים

מאת: אור פלג

ORION BURGER הוא קווסט חדש ומצוין המשלב הומור מטורף, אנימציה מצוירת ונציגי חייזרים המחפשים בכדור הארץ "צורות חיים לא אינטליגנטיות".

ORION BURGER הוא משחק בעל מראה מיוחד, המושתת על אנימציה המזכירה את הסגנון הגרפי של חברת LUCAS ARTS כמו "יומו של הטנטיקל", "סם ומקס" וכד'. ייחודו של המשחק הוא בכך שלדמויות יש אישיות המשתנה ומתפתחת בהתאם להתקדמות.

ב-ORION BURGER, המיועד לנוער ומבוגרים כאחד, על השחקן להיכנס לנעליו של וילבור, אדם רגיל לחלוטין, הנחטף על ידי חייזרים שמנסים לבדוק (בעזרתו) האם בני האדם הם זן בעל אינטליגנציה או לא. כל המאמץ הזה מושקע למטרה הרבה פחות מתוחכמת - מטרתם של החייזרים היא להשתמש בבני האדם כבשר אותו יוכלו להגיש ברשת המזנונים שלהם ברחבי הגלקסיה. אם כל זה מעניין אתכם, ודאי תשמחו לדעת כי צעד זה נבע כתוצאה מהתערבות של "העמותה לזכויות החייזר", אשר החליטה כי מאחר ומינים בעלי אינטליגנציה נחשבים לנדירים, רק מינים חסרי אינטליגנציה יוכלו לשמש כבשר להמבורגרים.

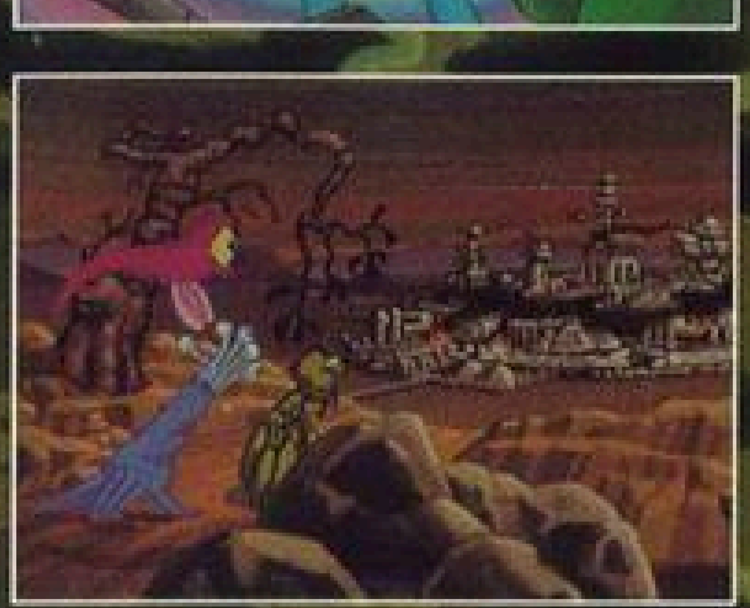
לאחר שנחטף וילבור, מעמידים בפניו החייזרים חידות היגיון שונות ומוזרות ולפי תשובותיו, יקבעו את התאמתו של המין האנושי לשמש כבשר מאכל. חידות ההיגיון השונות יבדקו היבטים שונים באינטליגנציה של האיש, החל מחידות שייערבו צעדים כמו חיבור זרם מתח גבוה לראשו, וכלה בחידות בהן עליו ללמוד לדבר בשפתם. עליו לעבור בהצלחה את כל החידות על מנת להציל את המין האנושי. אך במידה שייכשל, יעבור למכונה שתפקידה למחוק את זיכרונו ולהחזירו למקום ולזמן שממנו נלקח, שם יחכה בתורו להפוך לקציצת בשר עסיסית.

למזלו הרב, אירעה תקלה במכונה ובכל פעם שהוא נכשל באחת החידות הוא חוזר לנקודת זמן הקודמת לנקודה בה נחטף, כשהוא עדיין זוכר את אשר עבר. וכך, וילבור מוצא את עצמו במעגל של זמן, כשבכל פעם יש באפשרותו ללמוד מטעויות העבר ולנסות לעבור את מבחן האינטליגנציה בהצלחה. בנוסף, מתרחשים בכל פרק זמן אירועים שונים בזמנים הקבועים מראש, ללא קשר לפעולות של הדמות, כאשר לשחקן ניתנת אפשרות להשפיע על התרחשותם ותוצאותיהם.

יריביו הגדולים של וילבור הם נציג רשת המזנונים - זלארג (חייזר קטן וירוק הנע בעזרת הגה קטן המקובע לבטנו) ועוזרו הנאמן פלומיקס. בין הדמויות הרבות נמצאת על סיפון ספינת החלל מרגלת בשם אסטרל, ועל וילבור לזכות בחיבתה על מנת שתסייע לו לפתור את החידות ולמנוע מהמין האנושי להפריד בין שני חצאי לחמנייה.

המנשק בו משתמש המשחק הוא מנשק הסמלים הנפוץ ששימש גם את חברת SIERRA במשך שנים ארוכות. המנשק מכיל את הסמלים לכל הפעולות הבסיסיות ובנוסף לכך, גם חלון חפצים שבו ניתן לראות בבירור את מה שווילבור אסף עמו במהלך המסע.

הגרפיקה התלת ממדית, האנימציה החלקה, התמונות החדות, החידות, הדמויות השונות וההומור המטורף שמצויים בכמות נדיבה, הופכים משחק זה לאחד הקווסטים המרתקים והמשעשעים שיצאו לאחרונה.



טור העורך

רבותיי, מה קורה? חודש חלש עבר על כוחותינו בתחום העריכה. אולי זה הגשם שמונע מכם ללכת לתיבה ולזרוק מכתב גדוש ומלא בטיפים חדשים, אבל בשביל מה המציאו את הפקס?

מה קורה עם יוסי אזולאי מטירת הכרמל, גיל תמרי מתל אביב ורועי בן ישי ממבשרת ציון, שמכתביהם היו מגיעים עם 6-7 בולים כדי לשלם על המשקל?

אני מקווה שהצלחתי לנער אתכם קצת (תוך הפעלת כוח פיזי מתון כמובן...). דרך אגב, מעבר לכך, אני מקווה שאתם קוראים גם את טור העורך האמיתי, זה של קובי סיט. אמנם הוא נמצא בתחילת העיתון, אבל הוא כותב דברים יפים ומה שהכי חשוב, הם מהלב. אז אחרי שירדתי עליכם, על עצמי ועל קובי אני מרגיש בשל למדור טיפים נוסף.

אורן רביב

שאלות ותשובות

דורית פלג מגבעתיים **ועידן רוטקין** מירוחם, שלחו כל אחד בנפרד בקשה לעזרה במשחק THEME PARK של BULLFROG.

פשוט מאוד ידידיי. כשאתם מתבקשים להגיס את הכינוי שלכם (NICKNAME), כתבו HORZA ואחר כך לחצו ALT+9, SHIFT+Z ו-CTRL+Z - כך תגלו שקיבלתם את כל החנויות והמתקנים לשירותכם.

אם הטיפ הזה גרם לכם להפוך לחמדנים, תוכלו להקיש CTRL+C ולקבל תוספת כסף, אך זהירות! יותר מדיי לחיצות יגרמו למשחק "ליפול".

אינטר-טיפ

הנה המשך הרשימה שפורסמה כאן לפני שני גיליונות על אתרי חברות המחשבים הגדולות, שבהם תוכלו למצוא טיפים וצ'יטים שונים.

GREMLIN - http://www.gremlin.com/
אתר מעולה, ובו שלל צ'יטים וטיפים למשחקיה השונים של החברה.

INTERPLAY - http://www.interplay.com
אתר המוצג בצורה הטובה ביותר בה נתקלתי עד היום וכולל המוני טיפים למשחקיה הרבים של החברה.

MAXIS - http://www.maxis.com
יוצרי המשחק SimCity ודומיו עשו עבודה נקייה ויפה. ישנם טיפים לכל משחקי החברה.

צ'יטים

QUAKE

הסיבה שאני מפרסם שוב את הצ'יטים ל-QUAKE, היא הים האדיר של המכתבים שמגיעים מדי חודש, כשבכולם מוזכר צ'יט אחד או שניים - או כולם, אם מדובר בגיל תמרי - של המשחק האדיר הזה.

אז הנה הצ'יטים של QUAKE, בתקווה שהזרם ייפסק.

כמובן שיש להקיש לפני כל הקודים את הסימן ~.

GOD - GOD MODE.
FLY - תעופה.
NOTARGET - אם לא תירה עליהן, המפלצות לא יתייחסו אליך.
GIVE S# - נותן # כדורים.
GIVE N# - נותן # ציפורניים.
GIVE R# - נותן # טילים.
GIVE C# - נותן # סל.
GIVE H# - נותן # חיים.
GIVE # - נותן לך את הנשק שאת מספרו תקיש.
IMPULSES 9 - נותן לך את כל כלי הנשק.
IMPULSE 255 - מעלה את רמת הנזק פי 4.

SETTELRS 2

כבר סקרנו את המשחק עוד בגיליון 65, אך רק עכשיו התחילו לצוץ טיפים למשחק דמוי CIV זה.

על מנת שתוכל לראות את כל מפת המשחק עליך לוודא כי יש לך קובץ שמור ממשחק מסוג CAMPAIGN, לאחר מכן התחל משחק חדש כשה-EXPLORATION במצב OFF. כשהמשחק החדש מתחיל, טען את במשחק השמור וכך תוכל לראות את כל המפה.

בנוסף לכך תוכל להקיש - THUNDER - במהלך המשחק, ולאחר מכן ללחוץ על ALT+1 עד ALT+6 על מנת להעלות את מהירות המשחק.

STRIFE

עוד אחד מעשרות המשחקים דמויי DOOM, ולא אחד המוצלחים שבהם.

למרות זאת, ישנם כמה קוראים שהתעקשו אז החלטתי לפרסם את הצ'יט בכל זאת.

IBGOD - בלתי נראה.
LISTIT - כלי עזר.
STIC - מגפי התגנבות.
MONEY - כסף.
KILLEM - הורג את כל האויבים ברמה.
GOTO# # - מעבר לשלב # #.
MOVEME# # - טלפורט למיקום מסוים.
IDDT - מראה את כל המפה.
IDMYPOS - מראה קואורדינטות מיקום.
IDMUS# # - משנה את המוסיקה.
JIMMY - מביא לך את כל המפתחות.
ELVIS - נותן לך את היכולת לעבור דרך קירות.
OMNIPOTENT - GOD MODE.

AFTERLIFE

סיירה הוציאה לא מזמן משחק בסגנון ה-SIM-ים למיניהם, וכבר הצלחנו להביא לכם שני צ'יטים למשחק המוזר הזה.

כשתקליד - $@! - תקבל 10 מיליון ירוקים.

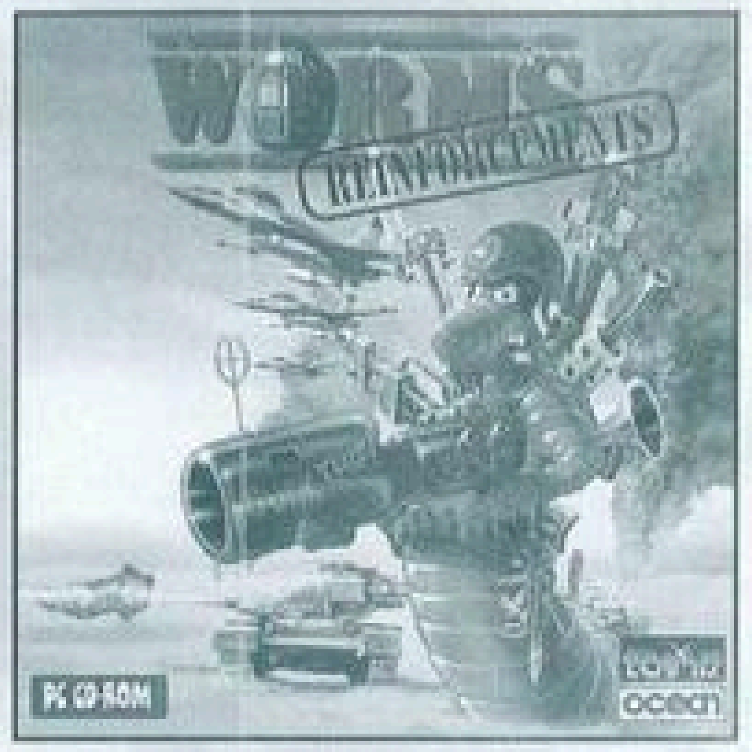
הקלד SAMNMAX ותוכל לראות את סם ומקס (כמה מפתיע).

CRUSADER: NO REGRET

שגיא סלומון מלוד, שכבר הוזכר במדור זה לא פעם, טוען שכדי להשתמש בתפריט הצ'יטים יש להקליד LOOSECANNON במהלך המשחק או בהתחלה.

WORMS

הנה קודים לכמה שלבים ב-WORMS (אני עדיין לא מבין איך לתולעים יש ידיים).



- 92911
- TOTAL
- CHUNDER
- 9978608
- 6640931743
- 1LIVE
- VOLKENANDT
- 1475149
- 231922846
- 84970514
- 7708616
- MAKIWAZERE
- 2932132060
- 181916552
- 2384960
- 883467
- 27673
- 25540386
- 8541
- 80649
- 046519626
- CHUZPE
- SATAN

QUEST

BROKEN SWORD

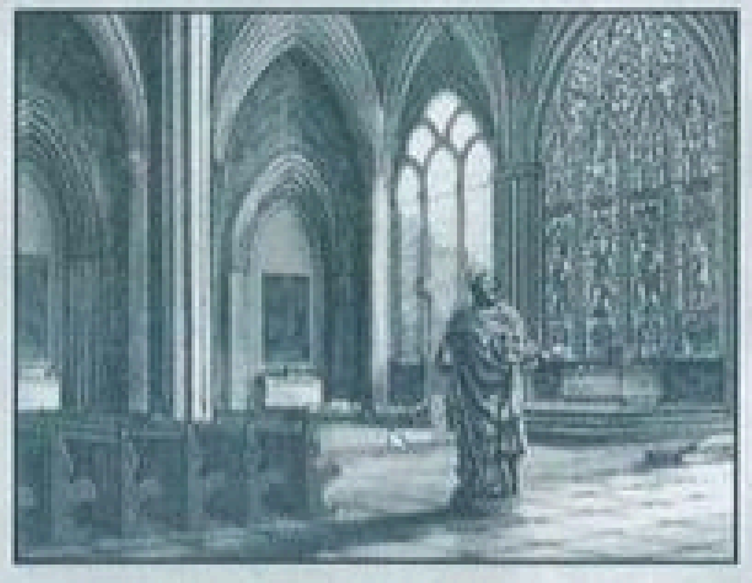
מערכה 11: סקוטלנד (סוף המשחק).

כשאתה נמצא במגדל הכנסייה, סובב את הידית על הגלגל על מנת לשבור אותו.

קח את שן הגלגל (COG) ואת הציר (SPINDLE).

ברוק את השברים עד שתמצא שן (COG) שנייה. השתמש בשתי השיניים על הדימון ולאחר מכן השתמש עליו גם בידית.

היכנס לאולם ולך עד ליציאה הרחוקה. לבסוף, זרוק את הלפיד הקרוב ביותר על אבק השריפה, וכך תחסל סופית את תוכניותיו של הרשע התורן.



גולגולת

אמנם זה קצת מאוחר, אבל פשוט לא יכולתי לתת לטיפ כזה שלא להתפרסם. זוכרים את ALONE IN THE DARK 3? נכון, משחק ישן, אבל אני בטוח שאף אחד מכם לא שכח איזה להיט הוא היה, ובטח לא התומכים של BUG שנאלצו לענות למאות טלפונים בעניינו (לא זוכרים? כדאי שתקראו עוד הפעם את "לאוזניך בלבד"). אז הנה, בבכורה ארצית, טיפ "גולגולת" ל-AITD3.

שחק את המשחק כרגיל, ושמור אותו בשלב כלשהו ב-SLOT הראשון שבמסך השמירה. לאחר מכן צא ל-DOS, והקלד כל שורה ובסופה Enter.

DEBUG
NSAVE0.ITD
L
40 00 EAE64 - לבריאות מקסימלית.
40 00 EB0CE - ל-0.38.
40 00 EB0C6 - לווינצ'סטר.
40 00 EB1C0 - לאקדח.
40 00 EB16A - ל-SHOTGUN.
40 00 EAE7A - לחזרה מהמתים.
40 00 EB1EA - לקולט.
W
Q

חזור למשחק וטען את הקטע השמור.

> אנו מוכנים לקבל כל טיפ, רעיון, פתרון, הצעות, תגובות, תשובות לחידות או כל דבר אחר העולה על דעתכם, לפי הכתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114, או בפקס 03-5708174, וכמובן לא לשכוח לציין "עבור סודות מחדר התמיכה".

WAR WIND
רוחות מלחמה

מאת: דויד וילברשטיין

כבר שנתיים ש-VIRGIN ו-BLIZZARD מתגוששות על תואר משחק האסטרטגיה (REAL TIME) המוצלח ביותר עם מוצרים כמו DUNE 2, C&C, WARCRAFT והמשכיהם. בימים אלו חוזרת ענקית האסטרטגיה הוותיקה SSI, מבקשת מהילדים הקטנים לפנות את הדרך ומדגימה איך משחק REAL TIME באמת צריך להיראות.

לא פעם ולא פעמיים, ממש מעל דפים אלו, כבר דשנו בנושא "משחקי המשך". וכך, כמו בקולנוע, גם בעולם משחקי המחשב ה"המשכים" (SEQUELS) צצים בכל מקום בו ישנה הצלחה, רצוי הצלחה מסחרית.

WAR WIND לא מזכיר את WARCRAFT 2 רק בצליל שמו, אלא גם במראהו - ולמרבה הפלא גם באופן בו הוא נשמע. שניהם גם מבוססים על עלילת פנטזיה ועם זאת, אחת לכמה זמן, קם מערימת ה"המשכים" משחק כה מוצלח, שאלמנטים של חיקוי וחוסר מקוריות נסלחים לו - WAR WIND הוא משחק כזה.

עולם ומלואו

המשחק, המתרחש על היבשת הדמיונית YAVAUN, ומתאר מלחמה בין ארבעת הגזעים החשובים שבו: ה-THA'ROON - השליטים העריצים וה-EAGGRA - גזע יצורי צמחים החיים בעבדות תחת שליטת ה-THA'ROON ומתמחים בבנייה.

חייליהם הנאמנים של ה-THA'ROON הם ה-OBLINOX, גזע לוחמים אכזרי ואציל נפש (בדומה לקלינגונים מ-STAR TREK), שחי תחת שלטון ה-THA'ROON כבר זמן רב מדיי.

ואחרון חביב הוא גזע ה-SHAMA'LI, המורכב מנזירים (בודהיסטים???) רודפי שלום, המתמחים במיסטיקה ובאומנויות הלחימה, שאינם רוצים כל חלק במלחמה ומשתתפים בה רק כדי להגן על חפים מפשע ועל מקומות קדושים.

קמפיין לניצחון

אנו רשאים לשחק כל אחד מארבעת הגזעים, כשלכל גזע קמפיין שונה לחלוטין (שהרי האינטרסים של כל גזע שונים). יתרה מזאת, בתוך כל קמפיין נאלץ לבחור בין כמה דרכי פעולה שישנו את סוג המשימות שנקבל.

בכל אופן, אם WARCRAFT 2 היה מקורי במשימותיו, WAR WIND הולך צעד נוסף קדימה ובעצם כולל הכל - ממשימות התקפה פשוטות, משימות חיפוש, בניית עיר/מוצב צבאי, ועד למשימות הגנה על מקומות קדושים, חילוץ והצלה וכו'.

תשתית של זמן אמת

תשתית המשחק המובא בגרפיקת SVGA ממש כמו WARCRAFT 2, דומה לכל משחקי ה-REAL TIME STRATEGY. כרגיל, תפקיד מיוחד יש לכפתור הימני, שבלחיצה על יחידה מסוימת, יראה לנו פעולות מיוחדות לה (תיקון ובנייה לפועלים, הסוואה לצופים/מרגלים וכו').

יתרון נוסף שמראה לנו SSI הוא בהיררכיית הדמויות והחיילים שאנו מסוגלים לפתח. בניגוד ל-WARCRAFT ודומיו, בהם כל מבנה היה מייצר חייל אחר, במקרה זה, פרט לאכסנייה (INN) המושכת אליה גיבורים, שכירי חרב ופועלים בהתאם לפופולריות המנהיג שלנו, שאר המבנים לא "מייצרים חיילים".

את הדמויות שקיימות ניתן לאמן, ללמד ולפתח במוסדות שבנינו (מכללה, בית ספר צבאי וכו'). מעבר לכך, תכונות כמו מהירות, כוח וכו', ניתן לפתח מבחינה ביולוגית (BIO-UPGRADES) ולשפרן. וכך, לאחר שנשפר את כל חמש התכונות עד לרמה הגבוהה ביותר, נוכל להפוך את הדמות לסופר-דמות מכנית. בניגוד למשחקי אסטרטגיה אחרים בהם קיימים כמה סוגי משאבים, ב-WAR WIND מסתפקים במשאב אחד (RESOURCE) אותו נפיק מכריתת עצים או חציבת קריסטלים. כל בנייה או שיפור/שינוי חייל/דמות מתבטאים בהוצאה מסוימת מהמשאב.

העולם הוא אמנם עולם פנטזיה, אך יש כאן גם שילוב של מדע בדיוני, שכן קיימת טכנולוגיה מתקדמת המאפשרת לרובים, רימונים, אופנועים ואפילו רובוטים מכניים להשתתף בשדה הקרב. מצד שני, כאמור, זהו עולם פנטזיה המכיל קסמים.

לכל גזע סוג אחר של קסמים אותם יש לחקור ולגלות (RESEARCH) לפני השימוש. ומעבר לכך, מגוון הכישופים רחב, החל מכדורי אש ועד לסופות מטאורים ושליטה במוח האויב.

נקודה נוספת שהאירה את עיניי היא השימוש הנכון בערפל המלחמה ובחשיפת מפת המשחק. ובכן, SSI היו הראשונים שהבינו שלחיילים בשדה הקרב יש מושג כלשהו על מקום הימצאם, ושהם אינם אמורים להתחיל במפת משחק שחורה ולגלותה רק לאחר צעידה לכל אורכה ורוחבה.

ב-WAR WIND המפה פרוסה לפנינו כבר מתחילת המשחק, אמנם לא מופיעים בה מבנים וחיילים של אויב, אך מבחינה גיאוגרפית, אנו יודעים היכן אזור היערות, היכן נמצאים מקווי מים גדולים וכו', וכשנחקור את הארץ נגלה אמנם כמה שינויים קלים, אך לכל הפחות לא התחלנו כעיוורים בחשיכה.

ערפל המלחמה, אותו אפקט הצובע את מפת המשחק באפור שקוף באותם מקומות שכבר חקרנו אך כרגע איננו רואים אותם, מובא בריאליזם דקדקני שמחשב לכל סוג יחידה טווח ראייה שונה.

מעבר לכך, המשחק מכיל מנוע אינטליגנציה מלאכותית ההופך את הדמויות לאינטראקטיביות מבחינה מסוימת, גם ללא פקודה ישירה מאיתנו. דמויות שעומדות בחוסר מעש, יתקפו פולשים מתקרבים גם ללא פקודה. הובל דמות פועל אל היער והוא יתחיל להעביר עצים אל הבסיס שלך, גם מבלי שתבצע את הפקודה הרשמית.

בנוגע לאינטליגנציה המלאכותית של האויב, גם כאן המשחק מפותח. מעבר לצבאות האויבים הנלחמים בהתאם לרמות קושי הניתנות לקביעה ושינוי בתחילת הקמפיין, ישנם גם בעלי חיים פראיים המתרוצצים בעולם. אלו שנמנים על קבוצה זו לא יתקיפו אותך, אלא אם כן הם מרגישים מאוימים. אם למשל תתקוף גור או קבוצת גורים, הם יתחילו לצרוח והוריהם (במידה שהם יהיו בסביבה) יבואו לעזרתם.

הפלוס הגדול והמינוס המרגיז

ההזנחה הגדולה של WAR WIND היא בתחום הימי. פרט למעבורות, אין לנו אפשרות לפתח כלי תחבורה ולחימה ימיים. אך לעומת זאת, היתרון הגדול ביותר של המשחק נעוץ בעובדה שניתן לשמור יחידות וחיילים שפיתחנו במשימה קודמת, ולהעבירם עמנו להמשך הקמפיין.

כולנו מכירים את הצער שבסיום משימה. במצב זה, החיילים והמבנים נעלמים ועלינו להתחיל את המשימה הבאה מאפס. אמנם לא ניתן לשמר כאן מבנים, אך המנשק המיוחד מאפשר שמירה של "מחסנית" ובה עד שמונה דמויות, אשר שלוש מתוכן ניתן לבחור לפני כל משימה. יש לציין שהמנהיג גם הוא דמות, העוברת אוטומטית בין משימות הקמפיין והוא יכול להילחם ואף להיהרג במהלך המשימות (ראו הוזהרתם).

לפני החגיגות...

ניתן לסכם ולומר כי לאחר שמתגברים על תחושת החיקוי של WARCRAFT 2, מגלים כי מונח לפנינו משחק האסטרטגיה (בזמן אמת) המוצלח ביותר בשוק. אבל חכו רגע, רק רגע אחד לפני החגיגות, וזכרו כי בקרוב יגיע המשחק העתידני DARK REIGNS ואז אולי ישתנה המצב...

Q-WIZ QUEST

טורניר ה-Q-WIZ QUEST

KING'S QUEST VI

מאת: אורן רביב ודויד זילברשטיין

שימו לב, לרשות המתמודדים 10 שניות בלבד לענות על כל שאלה ללא כל שימוש במשחק עצמו או בחומרי עזר. נסו לענות בעצמכם על התשובות מבלי להציץ בתשובות. מעבר לכך, מערכת Q-WIZ QUEST רוצה להבהיר כי היא שומרת לעצמה את הזכות לפסול משתתף מהתחרות עקב התנהגות בלתי הולמת או הפגנת חוסר בקיאות ושליטה מינימליים במשחק הנידון.

שאלות הקווסט

1. עבור 150 נקודות – מה שמו של גיבור המשחק?
ישי: מלוא הנקודות.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

2. עבור 150 נקודות – במערת המינוטאור יש חדר מטולכד בו התקרה יורדת. כיצד נעצור את המלכודת?
ישי: מלוא הנקודות.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

3. עבור 500 נקודות – כיצד נערים על כל אחד מחמשת גמדי החושים שבודקים אם אתה בן אנוש?
ישי: 400 נקודות בלבד.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: 200 נקודות בלבד.

4. עבור 150 נקודות – למה משמש הצעיף האדום של מלכת השח מט?
ישי: מלוא הנקודות.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

5. עבור 150 נקודות – במה נשתמש כדי לגלות היכן החדר הסודי של המינוטאור?
ישי: 100 נקודות בלבד.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

6. עבור 150 נקודות – מה משותף לילד הקטן ששוחה במים, לזקנה שבראש צוקי ההיגיון ולאיש בגינה עם סל הקופידון?
ישי: 120 נקודות בלבד.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

7. עבור 200 נקודות – מהם המצרכים להטלת כישוף ה-CHARM על הפגסוס השחור?
ישי: 70 נקודות בלבד.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

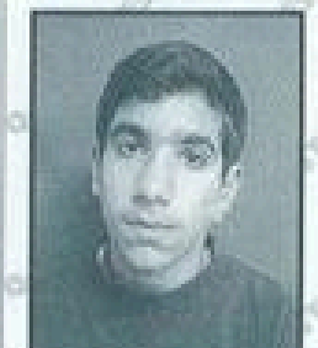
8. עבור 150 נקודות – למה משמש בקבוק ה-DRINK ME?
ישי: מלוא הנקודות.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

9. עבור 200 נקודות – מהי הסיסמה הסודית לחדר האוצר?
ישי: 0 נקודות.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

10. עבור 500 נקודות – את הקווסט המיוחד הזה ניתן לסיים בשתי דרכים מרכזיות. הסבר את ההבדלים העיקריים בין שתי הדרכים.
ישי: 250 נקודות בלבד.
אלעד: 400 נקודות בלבד.
דני: 350 נקודות בלבד.

המתמודדים

שם: ישי
שם משפחה: בן משה
תאריך לידה: 3/7/82
מקום מגורים: יבנה
שם האב: שמואל
שם האם: יעל
ביה"ס: גינסבורג
כיתה: ט' 8
דברים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: הצד החזק של ישי הוא קווסטים, אך הוא גם אוהב לצפות בטלוויזיה, לאסוף חוברות קומיקס ולצייר.



שם: אלעד
שם משפחה: בר-איתן
תאריך לידה: 16/12/82
מקום מגורים: חדרה
שם האב: רפאל
שם האם: פנינה
ביה"ס: בר אילן - נתניה
כיתה: ט' 5
דברים אחרים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: לשחק בכדורסל ובשחמט. הוא אוהב בעיקר קווסטים ומשחקי הרפתקאות.

שם: דני
שם משפחה: נשרי
תאריך לידה: 24/03/79
מקום מגורים: תל אביב
שם האב: צביקה
שם האם: יהודית
ביה"ס: ליידי דיוויס
כיתה: יב' 9
דברים אחרים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: אוהב לשחק במשחקי תפקידים, ונהנה לשחק כדורסל עם חבריו.

הטבלה לאחר 6 משחקים			
מקום	שם	מקום בטורניר	מקום כללי
1	שי שטיבלמן	1	2,850 נקודות
2	דני נשרי	1	2,700 נקודות
3	נועה גולדמן	1	2,410 נקודות
4	אייל קסלר	1	2,395 נקודות
5	אלעד בר-איתן	2	2,300 נקודות
6	מעיין שחר	1	2,225 נקודות
7	ישי בן משה	3	2,190 נקודות
8	דורון קוקליסקי	1	2,067 נקודות
9	ארז מיכלק	2	2,000 נקודות
10	מור מדן	2	1,900 נקודות
11	אלעד קורן	2	1,870 נקודות
12	אמיר דולב	2	1,840 נקודות
13	נועם סואל	2	1,737 נקודות
14	קרן שחר	3	1,684 נקודות
15	אסף שטיינר	3	1,665 נקודות
16	ערן גורן	3	1,475 נקודות
17	נדב שגב	3	1,100 נקודות
18	לירן כהן	3	1,050 נקודות

שאלות כלליות

1. עבור 150 נקודות – מה היה שמה המקורי של חברת משחקי המחשב LucasArts?
ישי: מלוא הנקודות.
אלעד: 0 נקודות.
דני: מלוא הנקודות.

2. עבור 100 נקודות – איזה תקליטון יותר גדול פיזית – 1.2 או 1.44?
ישי: מלוא הנקודות.
אלעד: מלוא הנקודות.
דני: מלוא הנקודות.

3. עבור 500 נקודות – מה זה HERCULES?
ישי: 400 נקודות בלבד.
אלעד: 0 נקודות.
דני: מלוא הנקודות.

4. עבור 150 נקודות – מיהו הרוצח במשחק RIPPER?
ישי: 0 נקודות.
אלעד: 0 נקודות.
דני: 0 נקודות.

5. עבור 150 נקודות – למה משמשת בעיקר מערכת ההפעלה Windows NT?
ישי: 0 נקודות.
אלעד: 0 נקודות.
דני: מלוא הנקודות.

סיכום הנקודות

עוד סבב Q-WIZ QUEST הסתיים.

בואו ונראה מה מצב הנקודות:

ישי בן משה זכה ב-2,190 נקודות. זהו ניקוד מעולה שנותן לו נקודת פתיחה מצוינת לשלב הגמר. בינתיים ישי מקבל את המשחק RAYMAN, מתנת חברת באג מולטיסיסטם.

במקום השני עם 2,300 נקודות סיים אלעד. ניקוד מעולה שמצליח לעבור מתחרים שזכו במקום הראשון בסבבים קודמים. אלעד זוכה ב-RAYMAN, מתנת חברת באג מולטיסיסטם.

ובמקום הראשון עם 2,700 נקודות זכה דני נשרי. דני הצליח להגיע למקום השני, ולהוריד את נועה ממקום זה. הוא מקבל מתנה על שליטתו במשחק את המשחק QUAKE - באדיבותה של חברת באג מולטיסיסטם.

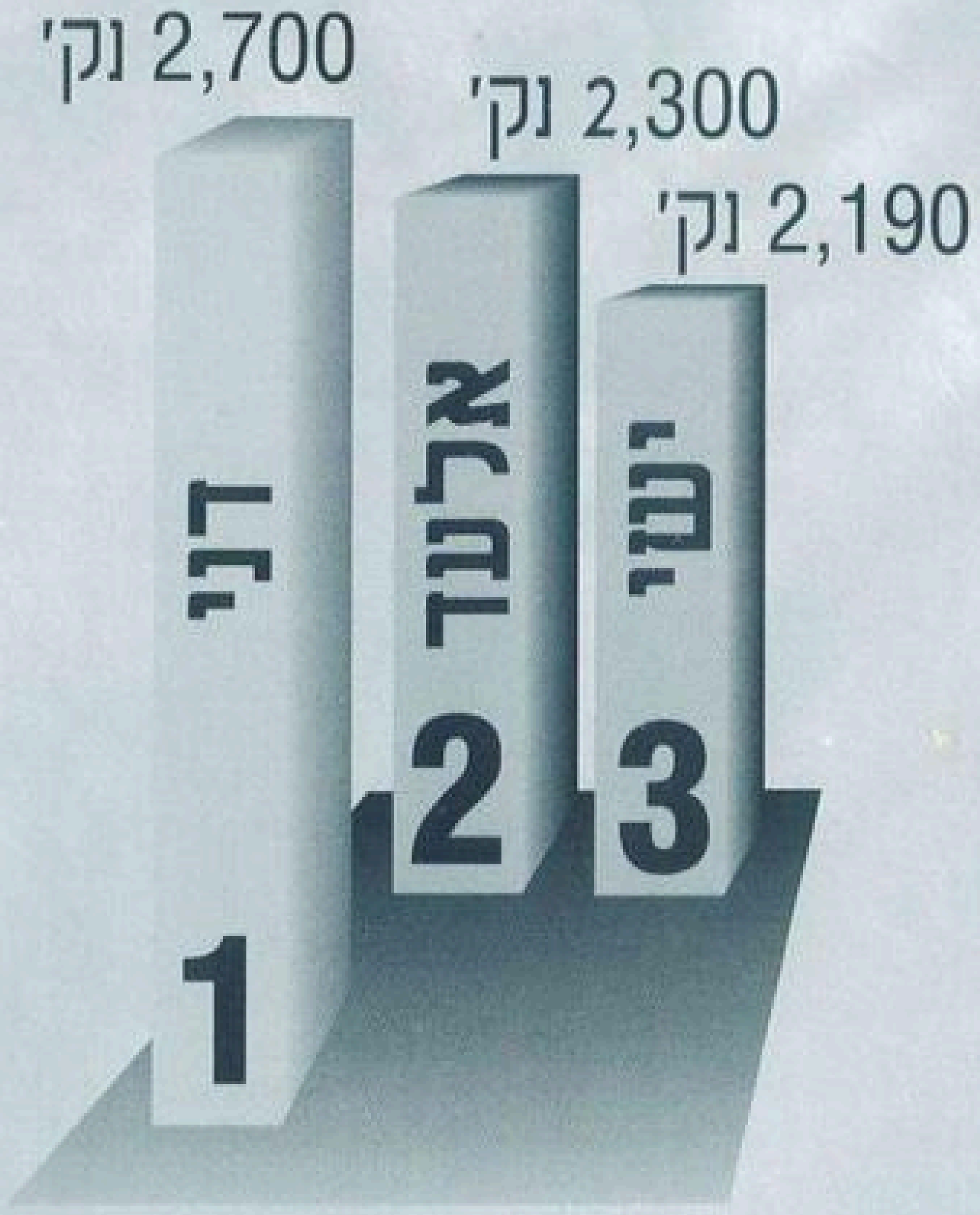
תשובות לקווסט

1. ALEXANDER.
2. זורקים את הלבנים (brick) על המנגנון.
3. גמד מריח – נשתמש בפרח מסריח, גמד שומע – בציפור שיר מכנית, גמד טועם במנטה, גמד ממשש – ברגל הארנב וגמד רואה בדיו המעלימה.
4. אנו משתמשים בו בשביל לגרות את המינוטאור אל בור האש.
5. את "HOLE IN THE WALL" שניקח מאי הפלאים נשים על הקיר של החדר המפריד בינו למינוטאור.
6. הם כולם ה-GENIE בתחפושת, כשהניצוץ המוזהב בעיניהם מסגיר אותם.
7. OAK EMBER (בתוך ה-SKULL), שערה של נערה טהורת לב וביצה מקולקלת.
8. השיקוי מכניס אותנו למצב תרדמת על מנת לשטות ב-GENIE בחנות הספרים.
9. A-L-I-Z-E-B-U.
10. בסיום המרכזי (מרב הנקודות), אנו עפים על הפגסוס השחור לעולם המתים ומשתמשים בראי על אדון המתים.

לשירה ניכנס בעזרת כישוף הציור, בסיום האלטרנטיבי נשתמש בבגדי הסחבות כדי להתחפש למשרתת, ובראי נשתמש כדי להראות שהנסיכה בחתונה היא למעשה ה-GENIE.

תשובות לחלק הכללי

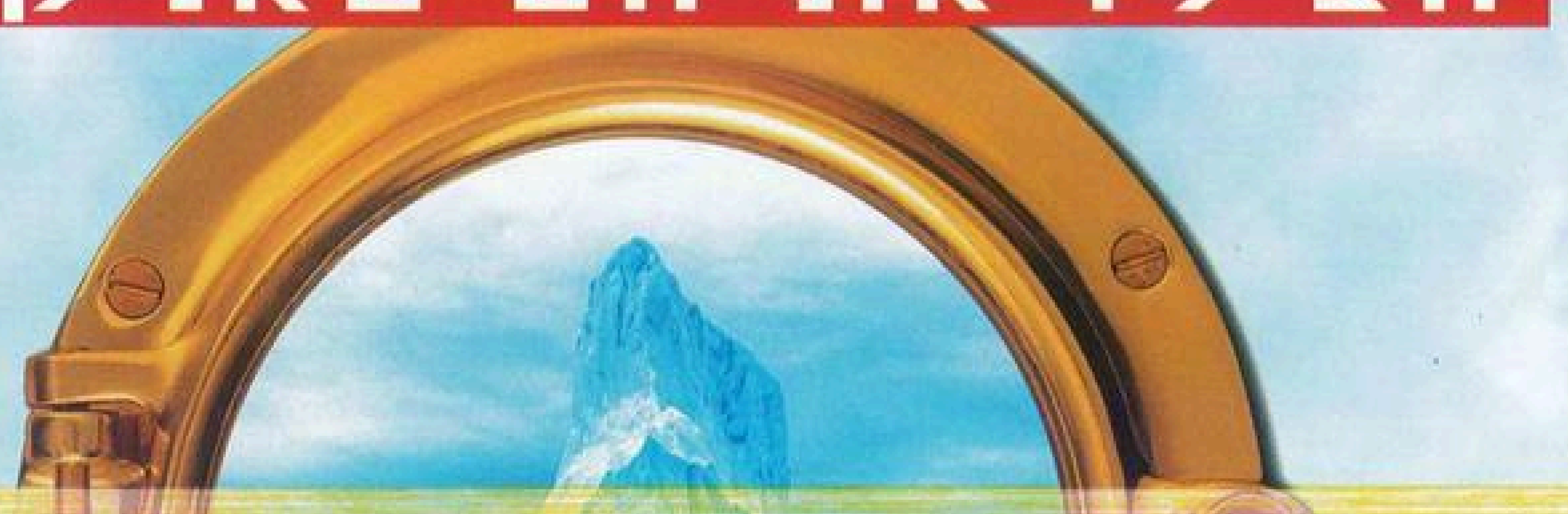
1. LucasFilm.
2. תקליטון 1.2.
3. מראשוני כרטיסי המסך הגרפיים למחשב האישי.
4. במשחק ניתן לשחק 4 פעמים, כשבכל פעם הרוצח הוא מישהו אחר.
5. לשרתים ברשתות תקשורת.



! ! ! עצרו את הזמן

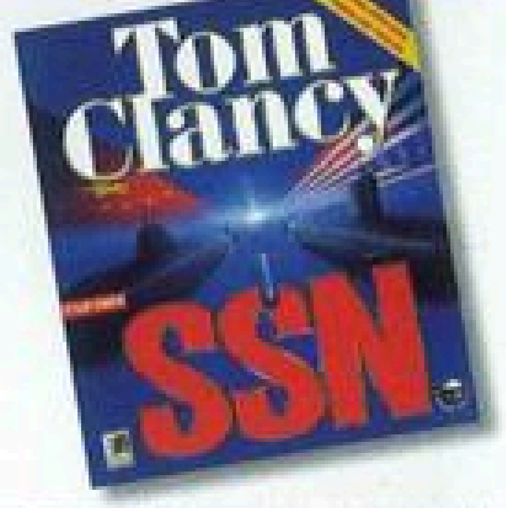
TITANIC

!!! הצילו את הטיטאניק



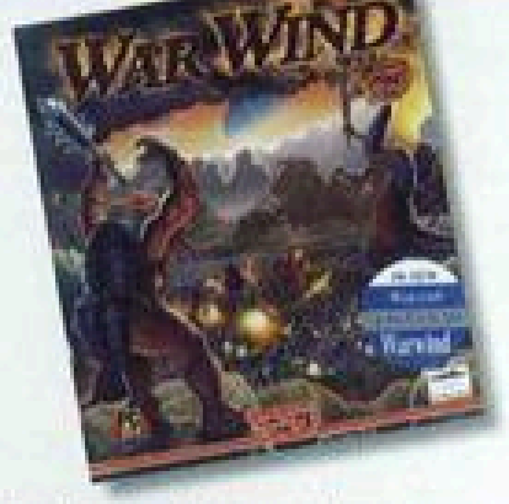
טיטאניק, אוניית הפאר ההיסטורית שוב יוצאת לדרך. משחק הרפתקה לא שגרתי, המתרחש על האונייה המפורסמת ביותר בהיסטוריה. המשחק פורש לפניך עלילה מרתקת, סבוכה, מלאת מזימות, קנוניות ותככים. על מנת להציל את האונייה, עליך לפתור את התעלומות ובמהירות ... השחזור המדויק והגרפיקה התלת מימדית המעולה, הופכים את הסיור בספינה למחזה ריאליסטי בלתי נשכח.

עוד מהד-ארצי מולטימדיה



משחק מלחמה עמוס באקשן ובגרפיקה תלת-מימדית בזמן אמיתי, מאת המאסטר טום קלנסי. אתה מפקד צוללת תקיפה גרעינית ותפקידך הוא להגן על העולם מפני המשטר הקומוניסטי - דיקטטורי. לאוהבי משחקי האסטרטגיה והמלחמה.

אתה משחק בתפקיד הענק הירוק, הנלחם כנגד אויבים שונים הניתנים בכוחות על ובכלי נשק, וצריך להשתמש בכוחותיך העל אנושיים כדי להציל את האנושות. משחק מכות, יריות ואקשן בלתי פוסק.



משחק אסטרטגיה מעולה, שבו תוכל לבחור בין 4 גזעים שונים, להלחם, לבנות ולהרוס. המשחק הוא שילוב של C&C ו- Warcraft ומאחד שימוש בטכנולוגיה חדישה, יחד עם שימוש בקסמים, דבר ההופך אותו למרתק ומעניין במיוחד.

זה שם המשחק

BLOCKBUSTER ENTERTAINMENT

כשקר שם בחוץ...

מאת: אור פלג

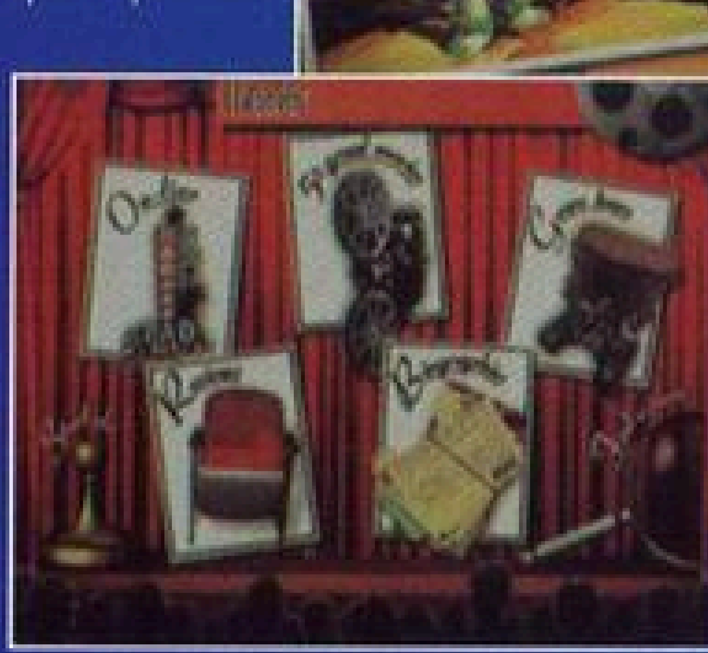
רבים מאיתנו מוצאים את עצמם משוטטים בין מדפי הסרטים העמוסים בספריית הווידאו, בניסיון לחלץ סרט הקולע לטעמנו. לכל אותם המתלבטים, הוציאה ענקית ספריות הווידאו, BLOCKBUSTER, את המהדורה השנייה של "המדריך לסרטי קולנוע ווידאו" המכיל מידע רב ומקיף אודות אלפי סרטים.

בנוסף להיותו מקור מידע מצוין בכל הנוגע לתעשיית הקולנוע, "המדריך לסרטי קולנוע ווידאו" מספק גם שעות מרתקות של דפדוף בין אלפי דפי המידע השונים, ומאפשר לצפות בקטעי וידאו או לבחון את הידע בקולנוע בעזרת חידון טריוויה משעשע.

עד לפני כשנתיים, כאשר רצית לקרוא ביקורת על סרט מסוים, נאלצת לדפדף במוספי עיתונים מצהיבים בספרים עבי כרס, ולבסוף כאשר מצאת את מבוקשך גילית כי המידע מועט ואינו מספק. את התפנית החלה חברת MICROSOFT כשהחלה לשווק בשנת '95 את תוכנת CINEMANIA שהכילה ביקורות של סרטים רבים, והקלה על המשתמש את חיפוש המידע.

ביוני '95 יצאה לאור המהדורה הראשונה של "המדריך לסרטי קולנוע וטלוויזיה" של חברת BLOCKBUSTER, ותוך פחות משנה הוא הפך ללהיט ומכר למעלה ממיליון עותקים ברחבי העולם. בגרסה החדשה של התוכנה ניתן למצוא ביקורות על סרטים שנלקחו משני מדריכי סרטים פופולריים, בשילוב תמונות, קטעי וידאו מקוריים, דירוג הסרטים, רשימות השחקנים, צוות ההפקה ועוד. בנוסף ניתן למצוא בתוכנה ביוגרפיות של במאים ושחקנים הכוללים מידע רב ומכילים גם רשימה של כל הסרטים שבהם נטלו חלק. מאגר המידע של התוכנה מכיל ביקורות על למעלה מ-23,000 סרטים, 5,500 תמונות, 10,000 ביוגרפיות, מידע על זוכי האוסקר ב-65 השנים האחרונות ופניני קולנוע נוספות.

אפשרות נוספת הכלולה בתוכנה היא סיור מודרך בין סרטים נבחרים בכל אחד מהז'אנרים הרבים, כגון: קומדיה, דרמה, תעודה, אימה, מערבונים ועוד. במהלך הסיור ניתן לקרוא ביקורות על הסרטים הנבחרים ולצפות בתמונות הלקוחות מהם. ניתן גם לעיין ברשימת 50 הסרטים הטובים שנעשו עד היום כפי שנבחרו על ידי מבקרי קולנוע, אישי ציבור וקהל מכל רחבי העולם. בנוסף, ניתן לעיין ברשימות הסרטים המובחרים וניתן אף להכין רשימה כזו לפי העדפה אישית, אותה ניתן להדפיס ולהביא לספרייה הקרובה.

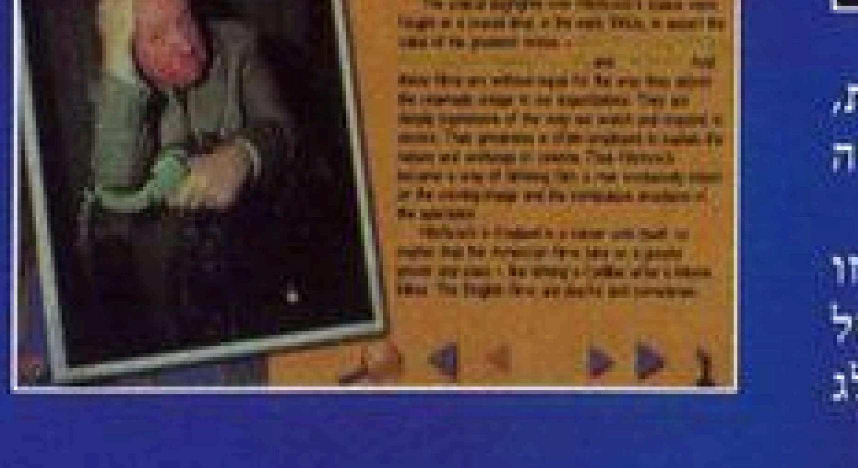


אחד הדברים שהופכים תוכנה זו לידידותית ופשוטה, הוא השילוב של "HOT WORDS" (נושאים שניתן לדלג אליהם בלחיצת כפתור) בסקירות הסרטים, רשימות הביוגרפיה השונות ומנגנון הדפדוף.

חיפוש המידע עצמו נעשה אף הוא בצורה ידידותית ופשוטה על ידי תיבה בה ניתן להקליד שם של במאי, סרט או שחקן ולקבל מייד על המסך את רשימת הפילמוגרפיה של אותו במאי/שחקן. ניתן אף לצמצם את הנתונים בעזרת קריטריונים שניתן לקבוע בחלון החיפוש, כגון: הצגת סרטים שזכו באוסקר לפי קטגוריות מסוימות או כאלה שזכו בפרסי קולנוע בינלאומיים אחרים.

כדי להישאר עם האצבע על הדופק ולשמור על עדכניות, מציעה התוכנה גישה חינם לאתר מיוחד באינטרנט, שממנו ניתן למשוך מדי חודש עדכונים הכוללים ביקורות על סרטים חדשים, ואף לקרוא על סרטים עוד לפני שהם נוחתים בארצנו.

התוכנה דורשת מחשב 486DX2/66, 8MB זיכרון, מערכת הפעלה Windows 3.11 או Windows 95, ובהחלט מתאימה לכל המשפחה ולא רק ל"מכורים" לקולנוע.



STEEL PANTHERS 2

קרבות מודרניים

מאת: אור פלג

לכל מי שחלם על קריירה כמפקד בכיר בצבא או לאלו שהתנסו בחשיבה צבאית, STEEL PANTERS 2 מאפשר לכם לשוב ולקחת חלק פעיל בפיקוד ובניהול מלחמות שונות ברחבי העולם כולו.

לפני כשנה, יצא לשוק אחד ממשחקי האסטרטגיה המלחמתיים הטובים והחשובים ביותר. לאלו מכם שפספסו משחק זה, הוא נקרא STEEL PANTERS ("הסתובב" באזור המקום ה-20 של המצעד), וכלל קרבות רבים ממלחמת העולם השנייה באיכות גבוהה במיוחד.

וכעת, כפי שכל הצלחה גוררת בעקבותיה משחקי המשך, מגיע אלינו STEEL PANTERS 2, אשר מכיל את כל המערכות והמלחמות שהתרחשו בין שנות ה-50 המוקדמות לשנות ה-90 המאוחרות של המאה ה-20.

ההפתעה ב-STEEL PANTERS 2 היא הדמיון הרב בינו לבין המשחק המקורי. מנשק המשחק כמעט ולא שונה מהמנשק של המשחק הראשון ואף חוברת ההדרכה (הכוללת 75 עמודים באנגלית), מכילה את אותם ההסברים, מלבד שינויים שוליים.

למשחק עצמו נוספו מערכות נשק קטלניות הכוללות בין היתר: מסוקי תקיפה, טילים נגד טנקים, מכונות ירייה ועוד. לטוב ולרע, כלי נשק אלה ישרתו מדינות המיוצגות באזורי אירופה, קוריאה והמזרח התיכון (ובכללן ישראל).

המשחק מכיל שש מערכות שלמות, כאשר כל מערכה כוללת מספר קרבות אותם יש לעבור תוך שמירה על חיי החיילים - כל זאת כשסדרי הכוחות בשטח מתעדכנים בין קרב אחד למשנהו.

המערכות בחלקן דמיוניות ובחלקן לקוחות מההיסטוריה, וכוללות את רמת הגולן (1973), סופה במדבר (1991), קוריאה (1950), מלחמת סין (1997) ואוקינאוונה (1998).

לכל צד במערכה יש שלב בו הוא מתכנן את כל התנועות, מהלכי הירי ותזוזת הכוחות על פי אפשרויות המרחק והתחמושת הקבועות בכל תור, כאשר בשלב הביצוע כל שנותר לשחקן לעשות הוא להתבונן בניהול המערכה.

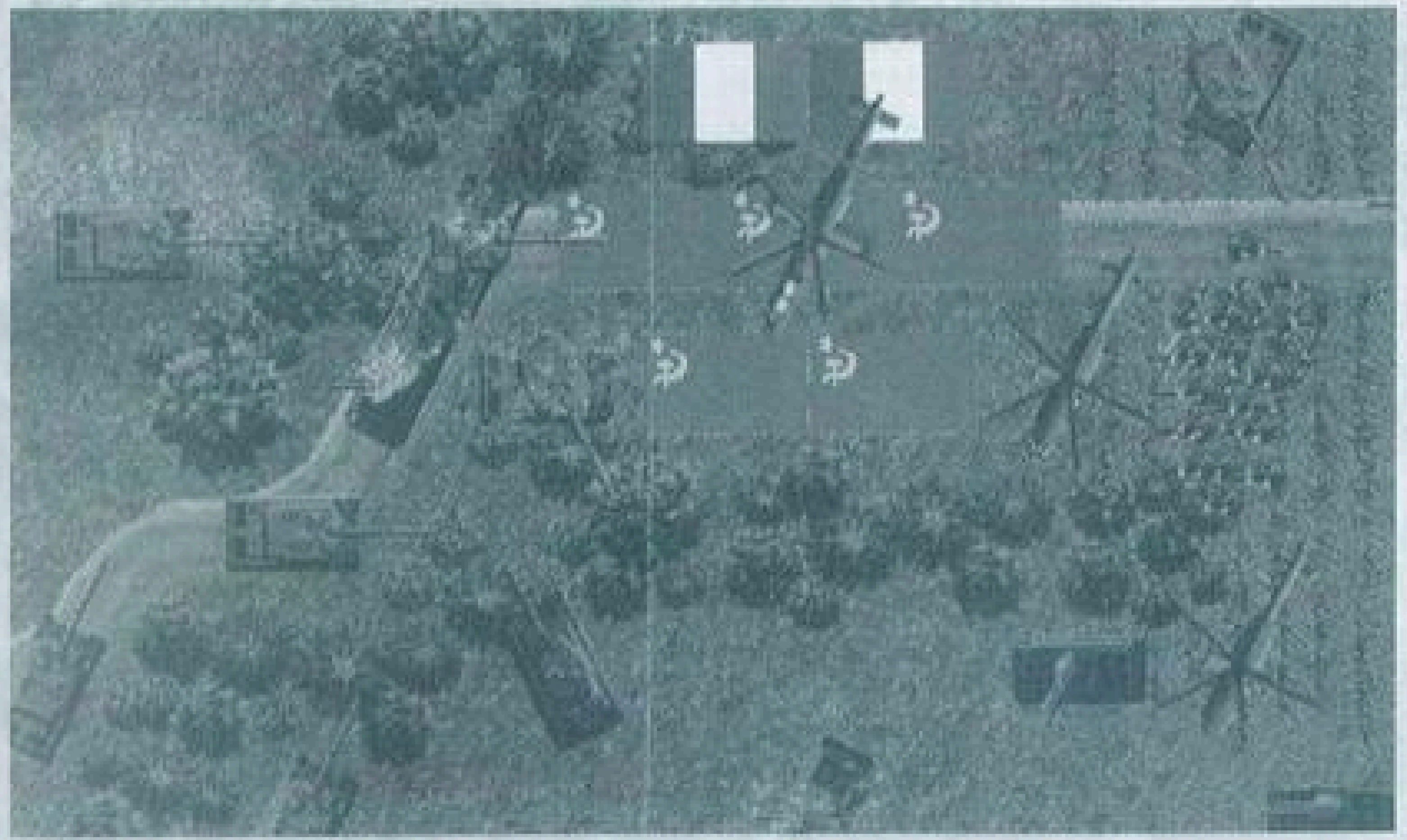
אפשרות נוספת ומרתקת שהמשחק מכיל היא העורך, בעזרתו יכול כל אחד להכין תסריטי קרבות שונים בעצמו. העורך מכיל שתי אפשרויות - אחת מהן היא הקלדת נתונים בסיסיים על המערכה הרצויה (המחשב בונה באקראי מערכה מתאימה), והשנייה נעוצה בתכנון פרטי המערכה מתחילתה ועד סופה, בה יש למקם את כל הכוחות השונים, הדרכים, הבניינים וכו', במקומות הרצויים.

כאשר יצא STEEL PANTHERS ב-1995, הגרפיקה בה השתמש המשחק נחשבה למתקדמת יחסית לתקופה. יחד עם זאת, חבל שבמשחק זה לא הושם דגש על שיפור הגרפיקה שבמעט הועתקה מהפעם הקודמת.

גובה הקרקע מתחלק ל-3 רמות שונות, ועל פני הקרקע ניתן לראות בניינים, עשן ומכשולים שונים, החוסמים בחלקם את קו האש למטרות השונות ותורמים להמחשת המציאותיות. בנוסף, ניתן להאזין לקולות הרקע הכוללים אפקטים מיוחדים של סאונד, ומאפשרים לצפות בקטעי וידאו דוקומנטריים אשר תורמים לאווירה ומבליטים את הדיוק ההיסטורי אליו המשחק מצליח להגיע.

STEEL PANTHERS 2 הוא משחק חובה לכל חובבי האסטרטגיה, המכיל אפשרויות שליטה ותכנון, כמו גם למעלה מ-40 תסריטי קרב מוכנים ועשרות כלי נשק ואמצעים טכנולוגיים חדשניים.

הדרישות המינימליות להפעלת המשחק הן: 486DX2/66, 8MB זיכרון ו-DOS 6.22.



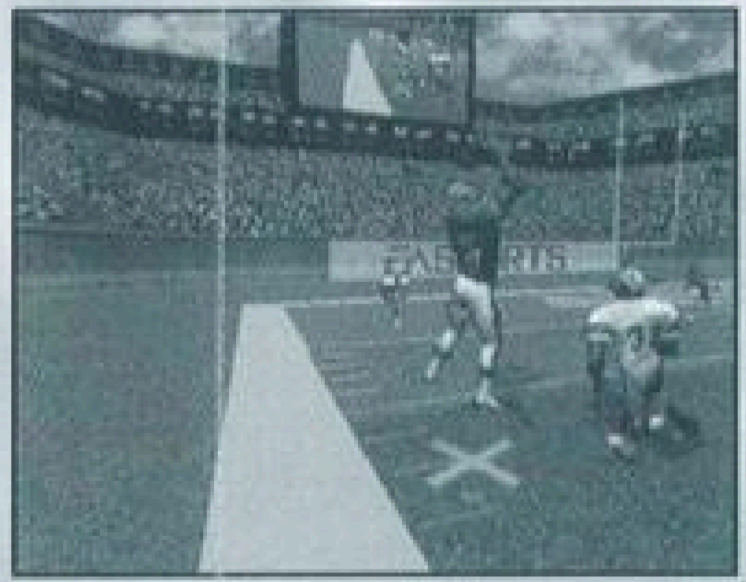
MADDEN 97

המסלול האליפטי

מאת: אירני מיכאל

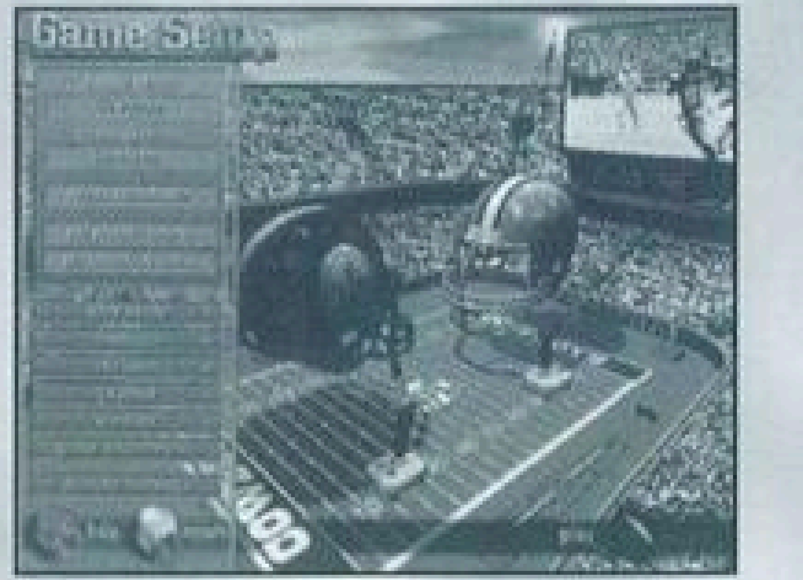
EA-SPORTS היא אחת מיצרניות משחקי הספורט הבולטות בעולם, וגדולתה נעוצה ביכולת החדשנות, והשיפור המתמיד בהפשטת משחקים מורכבים. כעת, היא מביאה לנו את MADDEN 97, הגרסה העדכנית לפוטבול בליגת ה-NFL האמריקנית.

אם העיתון היה יוצא לאור בארה"ב, המשחק היה מקבל נתח נכבד ממנו בשל הפופולריות העצומה לה הוא זוכה שם. אך היות ואנו חיים בציון, וכאן (מה לעשות) פוטבול עדיין נחשב עבור רוב האנשים כמשחק כדורגל, נשאר הדבר בגבולות הטעם הטוב.



המשחק הפשוט מתנהל נגד המחשב ברמת משחק ידידותי או אליפות. בכל מקרה, הוא ייערך באיצטדיון ענקי, מול קהל, בלוויית להקת מעודדות וכל הגימיקים הנחוצים. לא אתחיל להסביר כעת את חוקי המשחק, אך בגדול, המטרה היא להעביר את הכדור אל מעבר לקו ההגנה של היריב.

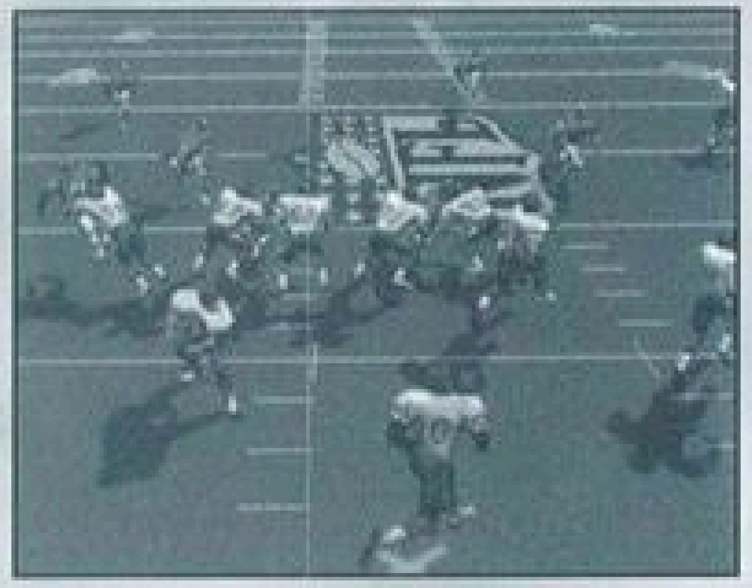
בכל קבוצה יש חלוקה לשחקני הגנה והתקפה וכך בעצם שחקני ההתקפה של קבוצה אחת מתמודדים מול שחקני ההגנה של הקבוצה היריבה בכל תור ותור, כשאת מלאכת המסירות והטקטיקה מבצע רכז הקבוצה (הקווטר-באק), שקובע אם למסור את הכדור האליפטי דרך האוויר, מיד ליד או לבצע בעצמו ריצה לכיוון ההתקפה.



הקבוצה התוקפת חייבת לעבור 10 יארד לפחות בארבעה מהלכים (כדי לקבל עוד אפשרות להתקפה) שאם היא לא הצליחה, יעבור הכדור לקבוצה השנייה. מנגד, תפעיל ההגנה את מלוא כובד משקלה (ויש לה...), כדי לעכב את התקדמות ההתקפה וכדי לנסות ולחטוף ממנה את הכדור.

מכל אוסף החוקים הזה מתקבל משחק אסטרטגיה מהיר ומרתק, שלא מפסיק להלהיב את אמריקה. יחד עם זאת, הבעיה המרכזית בהעברת המשחק למחשב הייתה ביצירת תוצאה גרפית נאותה ומהירה, שמצליחה להעביר משהו מתחושת המשחק האמיתי - עם המשימה הגדולה הזו התמודדו ב-EA, ויש מקום לפרגן ולומר כי MADDEN 97 נותן תמורה נאה בהפקה מלוטשת.

הגיוון שאפיין הפקות אחרות של החברה (FIFA, NBA וכו') נמצא גם כאן, כששתי האופציות המרכזיות הן משחק רגיל או אליפות. אף על פי כן, המחשב, אינטליגנטי ככל שיהיה, לעולם לא יוכל לספק את אותו ניצוץ בעיניים שעולה תוך כדי משחק נגד יריב אנושי, אופציה



המתאפשרת במשחק דרך רשת מקומית (זמן התגובה מהיר פי 1,000 לערך מאשר זמן התגובה המוכר לנו מהשיטוט באינטרנט, כך שהוא אינו מהווה בעיה).

MADDEN, דמות מוכרת בארה"ב, מספק במהלך המשחק אפשרות ללימוד כל טכניקות ההתקפה וההגנה, וכבוגר האקדמיה הנקראת על שמו תוכל להפגין את כישוריך תוך בחירת המהלכים בעתיד.

המשחק מספק תמונה חלקה וצבעונית הניתנת לצפייה בשלל קומבינציות ממספר זוויות - וכפתורי השליטה פשוטים להפעלה ומאפשרים מלבד תזוזה גם הגברת מאמץ, הטעיות, זינוקים ועוד.

השחקנים הם אלה המשחקים בליגת ה-NFL, והמאמן יכול לראות נתונים סטטיסטיים רבים על כל שחקן: כושר, מהירות, יכולת תפיסה, חטיפה ונתונים נוספים המאפשרים לבצע שינויים בהרכב שיעלה למשחק.

כמיטב המסורת, גם כאן לקוחים הנתונים מרשימות שחקנים מעודכנות והם משתנים בצורה דינמית תוך כדי משחק.

ניתן להקליט כל מהלך מתחילתו ועד סופו לצורך לימוד מעמיק והסקת מסקנות, וכמו בשידור טלוויזיוני טוב, הקריינות דינמית, מגוונת ומתאימה את עצמה למהלכים המתרחשים על המגרש (לצופה מהצד המשחק ייראה ויישמע כמשחק בשידור חי).

בסיכומו של עניין הייתי אומר כי מגוון האפשרויות הרחב לתכנון אסטרטגי וטקטי במגבלת זמן, יוצר פוטנציאל למשחק מצוין גם ברשת וגם נגד המחשב. בסך הכל המשחק מומלץ.

DIABLO
שטן קטן שלי

מאת: דוד זילברשטיין

DIABLO של BLIZZARD הוא משחק תפקידים חדשני עם מנשק אקשן, נקודת מבט איזומטרית ואיכות גרפית מעולה - אשר מציבה אותו בגאווה כסיפור החודשי של עיתונות המחשבים בארץ ובחו"ל.

קיימת טענה הגורסת שההבדל בין אומנים לאנשים מוכשרים, מקורו בעובדה שהאנשים המוכשרים יודעים לעשות משהו ולעשותו בצורה מוצלחת ולעומתם האומנים, לעולם לא "נשארים" עם הסגנון הנמכר, הבטוח. בד בבד עם הצלחתם, הם עוברים ליצירה מסוג חדש, למשהו לא מוכר. "החיפושיות" עשו את זה במוסיקה, אלפרד היצ'קוק עשה את זה בקולנוע ואריך קסטנר עשה את זה בספרות.

עולם משחקי המחשב והמולטימדיה עדיין לא קיים מספיק זמן ואינו מוכר על ידי החברה שהיא בידוע "מכתירת האומנים", אך בין כל האנשים המוכשרים שכן עובדים בו, נמצאים תוכניתנים שיסרבו להפיק משחקי המשך חדגוניים בסגנון הנמכר והרווחי, וינצלו את הצלחתם כמנוף ליצירת משחקים חדשניים ומקוריים.

BLIZZARD, אותה חברה קטנה שסדרת משחקי ה-WARCRAFT שלה הביאה אותה להצלחה מסחררת בקנה מידה עולמי, עוזבת את סגנון משחקי האסטרטגיה בזמן-אמת ובצעד אומנותי להפליא, מביאה לנו את DIABLO - משחק תפקידים מיוחד, מאוד קרוב לתחום האקשן, המשלב ריאליזם ותחכום רב, בד בבד עם מנשק משתמש ידידותי, פשוט, קל לתפעול ומהנה.

כמה טוב שבאת הביתה?

בעולם גותי מסתורי, מתרחשת לה עלילת DIABLO. אתה, הרפתקן אמיץ החוזר לעיירת מולדתו, רק כדי לגלותה הרוסה ולמצוא סימני התעללות על גופותיהם של מי שהיו תושביה.

שיחה קצרה עם הבודדים ששרדו תבהיר כי כנופיית מפלצות המונהגת על ידי נבל הנקרא THE BUTCHER, פרצה אל העיירה ממעמקי מרתפי הכנסייה העתיקה.

בעיירה שלך, תמיד תוכל לשוב אל בית הנפח ובית המכשפה. אלו יסחרו איתך בכלי נשק, שריונות וחפצי קסם. מה גם שמדי פעם בפעם, הפונדקאי יעדכן אותך ויספק לך רמז או שניים.

אתה יוצא לנקום את דמם של בני הכפר ללא שהות, ומתחיל במסע תלאות עמוס קרבות ועקוב מדם, שייקח אותך יותר ויותר עמוק, מטה אל מעמקי האדמה, עד למשכנו של מנהיג כל הרשע - השטן בכבודו ובעצמו - הלוא הוא DIABLO.

מתחת לכנסייה, יתגלה לפניך קומפלקס מבוכים מורכב ומסוכן המכיל מלכודות, אוצרות ויצורי פלצות הממלאים אותו בהמוניהם. כוח החיים שלך הוא ה-H.P. המסורתי, והוא יורד כשאתה נפגע ועולה על ידי שיקוי קסם או מנוחה ארוכה מאוד.

ה-MANA היא כוח הקסם שלך והיא מאפשרת לך להטיל כישופים שונים - מלחשי זיהוי קסמים לכדורי אש וברקים. מומלץ לשמור על כוח החיים וה-MANA במצב גבוה כי בלעדיהם לא תשרוד לאורך זמן.

אין חכם כבעל ניסיון

ב-DIABLO תוכל לשחק לוחם, קוסם או גנב/סייר (ROGUE), כשכל אחד מהם מתמחה בלחימה, כישוף או סיור בהתאמה.

לפי בחירתך, יורכב לדמותך דף נתונים המכיל את תכונותיה (כוח, זריזות, כושר וכו'), אשר חלקן ניתנות לשיפור בזמן המשחק, היות ואתה עולה בדרגות כשאתה צובר ניסיון. ההעלאה מתרחשת מייד, במקום, ללא צורך לגשת לעיר להתאמן או כל תירוץ אחר הנהוג במשחקי תפקידים אחרים. ממש תוך כדי ההרפתקה, אנחנו בוחרים בסוג התכונות אותן אנו רוצים לפתח בדרגה זו, כך שאף דמות שאנו משחקים אינה זהה לאחרת.

הניסיון מאפשר לנו להשתפר ביכולות הלחימה, ההגנה והכישוף, מה שמקל על המשך טבח המפלצות. וכך, עם ההתקדמות, כלי נשק וחפצי קסם שלא היו זמינים לנו עד כה הופכים לנגישים עקב השתפרותנו הפתאומית.

מבט מלוכסן

לכל אחת מהדמויות מראה גרפי שונה, כשהמתכנתים הקפידו להראות את סוג הנשק בו אנו משתמשים. הגרפיקה האיזומטרית, נוסח RELENTLESS ו-CRUSADER (המוכחת כמצוינת לפלטפורמות אקשן), משתלבת מצוין גם בתשתית משחקי התפקידים. אמנם הפעולה היא עדיין אלמנט שולט במשחק, אך התכונות, מנשק החפצים ודף הדמות, כולם מובאים אל תוך המשחק מבלי להקפיא אותו ובאיכות SVGA חדה במיוחד.

גם המפלצות והמבוך עצמו, כולם ממופים בטקסטורות צבעוניות מרהיבות. טיפול גרפי מיוחד וראוי לשבח קיבלו נקודות האור והיטלי הצל למיניהם, המובאים בצורה ריאליסטית לחלוטין. אנימציות הקרב, צורת הדם הניגר וכן דרך המוות הייחודית לכל יצור, לא רק מרהיבות וחלקות, הן אף מלוות באפקטים הקוליים המתאימים (כולם מוקלטים ב-16 ביט).

החדות של ה-SVGA והדיוק הגרפי של מנוע המשחק, מאפשרים מפת WIREFRAME בסגנון DOOM ו-DUKE, אשר מתווספת אל מסך המשחק הרגיל שהתוואי שלו שקוף, דבר המאפשר לנו להמשיך ולהתקדם בעזרת מסך המשחק הרגיל והמפה גם יחד. פרט לכך, גם קירות המבוך עצמם נעשים שקופים לפרקים, כאשר הדמות שלנו עוברת מאחוריהם ולעתים האפקט השקוף פשוט מבלבל מדיי.

אתמול בערב היית שונה

אחד הגימיקים של DIABLO הוא ריבוי המשתמשים (ה-MULTYPLAYER) - דרך מודם, רשת או האינטרנט, ניתן להיכנס למבוך לבד, בזוג או בקבוצות של עד ארבע דמויות (BLIZZARD מפרסמים כי המשחק ב-DIABLO דרך אוטוסטרדת המידע אינו כרוך בתשלום לשרת המשחקים שלהם).

הגימיק האמיתי ב-DIABLO נעוץ בעובדה שהמבוך משתנה בכל פעם שנשחק. לעולם לא תשחק ב-DIABLO את אותו משחק! כל הרפתקה היא חדשה, שכן המבוך ואוכלוסייתו הם ייחודיים וחד פעמיים.

אין זמן

דבר אחד שמצער ב-DIABLO היא חוסר פרספקטיבת הזמן. בעוד שמשחקי תפקידים אחרים שומרים על שעון פנימי ומחלקים שעות למנוחה, שינה ושינון קסמים, כאן קונספט האקשן שמנחה את המשחק מונע מפרספקטיבה כזו להתקיים. ניצני חוסר היגיון הנובעים ממנוחות מרובות, טיול בין המבוכים לעיר וכן עלייה בדרגות בזמן שנראה קצר מאוד, גורמים מעט מבוכה לקפדני משחקי התפקידים, הדורשים מתנאי הסביבה להיות הגיוניים, לרבות ציר הזמן.

שטני X 4

1) DIABLO הוא מונחה אקשן, אך מתופעל בקלות על ידי העכבר.

2) הוא די מהיר, אך לא זקוקים לקואורדינציה של טייס כדי לשלוט בו.

3) הוא מוכיח כי טקטיקה ואסטרטגיה חשובות לא פחות מאשר זריזות העין והיד.

4) לכל מאוכזבי DAGGERFALL, מחכה כאן סוג חדש של משחק תפקידים, מבוצע בצורה מצוינת וסוחף אליו גם מעריצי אקשן ולא רק חסידי RPG.

מאת: ג'ולי קוריטו-עזו

"לנגן כמו גדולים"

צעדתי באיטיות לכיוון ה"בוידאס", פתחתי את הדלת ושם היא עמדה... מאובקת אך מלאת הדר - הגיטרה שלי! אלפי תמונות נוסטלגיות של קומזיצים על חוף הים, טיולים שנתיים וקלמן (המורה שלי לגיטרה) עלו בראשי והציפו אותי בסערת רגשות.

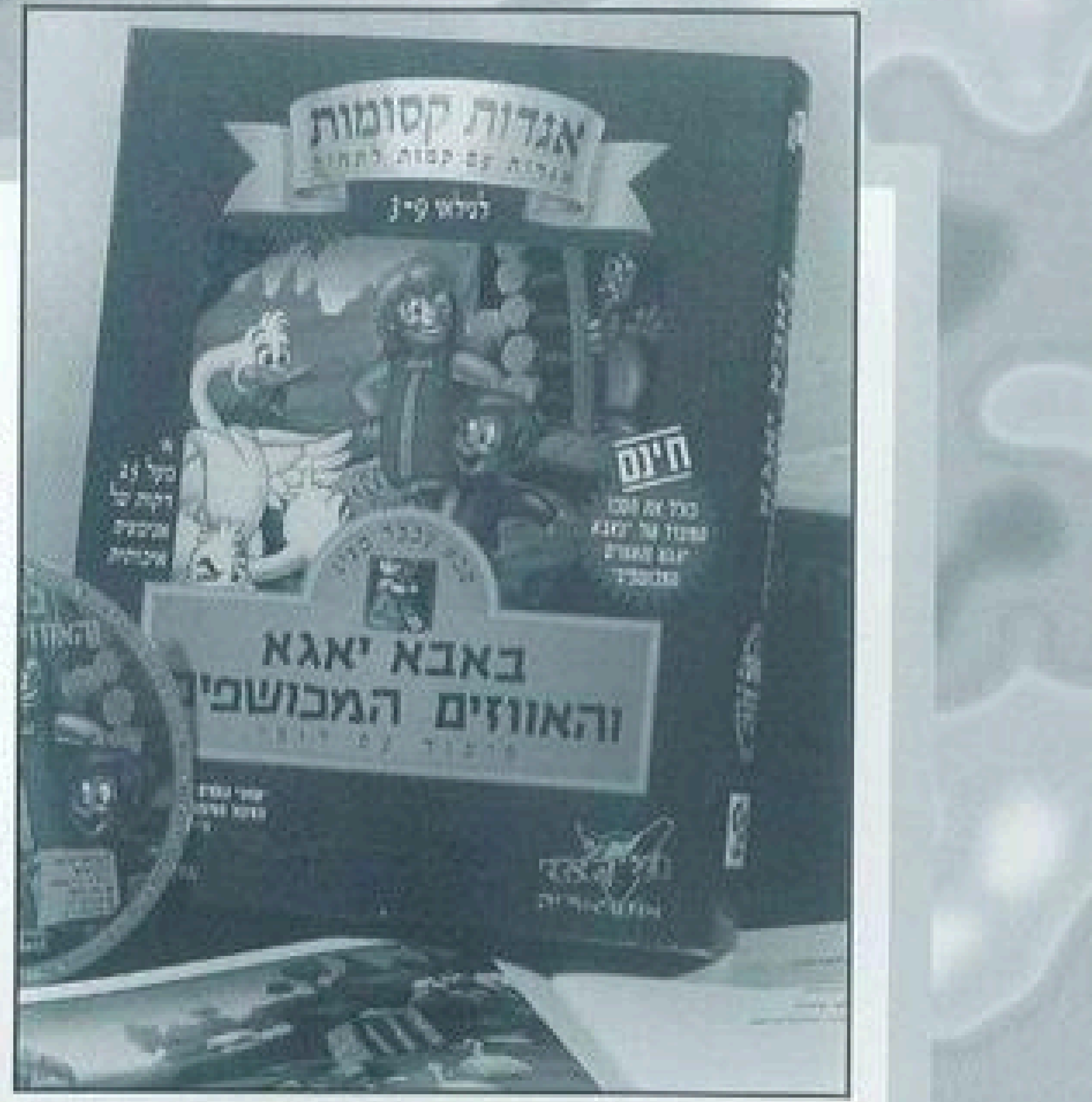
התיישבנו ליד המחשב בציפייה, ולפתע זה בא וזה נשמע כמעט כמו המקור "...NO WOMEN NO CRY" זימר המחשב ואני אחריו.

אחרי כמה דקות הגעתי לכמה מסקנות מהירות - הראשונה, אני זוכרת איך מנגנים (וואו!), השנייה, אני ממש מוכשרת (כן, כן..) והשלישית, שהתוכנה הזו ממש מוצלחת.

באמצעות 7 שירים קלאסיים המייצגים את כל סגנונות הרוק והמבוצעים על ידי גדולי האומנים (ג'ימי הנדריקס, בוב דילן, בוב מארלי וכו'), מתרגלים ולומדים נגינה בגיטרה. דרך השירים נלמדות טכניקות נגינה שונות וכן נלמדים אקורדים ותווים של כל אחד מהשירים. לכל שיר מצורף וידאו-קליפ שלם (ניתן לצפות בו גם על גבי צג מלא) המסביר כיצד למקם את האצבעות ולהניע אותן וכן פלייבק של השיר. מעבר לכך, החוברת הנלווית מכילה דיסקוגרפיה על ההרכבים ועל האלבומים של האומן.

לסיכום, אם יש לכם גיטרה ואתם רוצים להיות ג'ימי הנדריקס הבא, חפשו מורה טוב. אבל אם אתם רוצים להשתעשע וללמוד מספר שירים ומקצבים, ההנאה מובטחת.

באבא יאגה והאווזים



אחרי אימו והמלך שהיה סיפור עם אפריקני, הגיע הספר השני בסדרת "אגדות קסומות" מבית מיראז' - באבא יאגה והאווזים. סבא עכבר מספר לנכדיו אגדת עם רוסית על מכשפה מרשעת בשם באבא יאגה, השולחת את האווזים שלה לחטוף ילד קטן בשם ניקי, אשר נשאר לבד עם אחותו הגדולה טאשה.

איך הצליחה טאשה להציל את ניקי ומי עזר לה כבר תגלו בעצמכם. נציין כאן כי התוכנה בנויה במתכונת הרגילה של הספרים האינטראקטיביים וקשה להתעלם מהססגוניות ומהאנימציה היפה שמלווה את הסיפור. פרט לכך, הסיפור מלווה גם בשירים קצביים שנקלטים מהר מאוד, וקיימת כאן אפשרות לגעת בפרטים המופיעים בדפי הסיפור ולגרום להם לקום לתחייה.

כדובדבן שבקצפת, מצורף לתוכנה ספר של האגדה לאלה שירצו לקרוא את הסיפור בכל עת או בצמוד להפעלת המולטימדיה - והוא, ממש כמו התוכנה, צבעוני במיוחד ומשעשע לא פחות.

הדוב

אצלי דובים תמיד מתקשרים לדברים חיוביים. אם מישהו רוצה להעליב מישהי הוא יכול לומר "יה פרה" אבל לא "יה דובי", למה לא? כי דובי הוא חמודי. מי לא מכיר את פדינגטון, באלו, יוגי ופו? לא במקרה דמויות אלה מדברות לכל אחד ובכל גיל, כי בעצם גם לכם הייתה פיג'מה עם דובים מצוירים או דובי שישן אתכם לילה לילה. במילים אחרות - לאנשים יש נטייה ליחס לדוב תכונות אנושיות ולא כל כך בצדק.

תוכנה זו נותנת לנו הצצה לעולמם של הדובים ומסתבר שאנו לא מכירים אותם מספיק טוב. ספר אינטראקטיבי זה (הבנוי בצורה של ספר ממש) נותן לנו אינפורמציה מילולית וויזואלית על סוגי הדובים הקיימים ברחבי העולם, על האנטומיה שלהם ועל התנהגותם בטבע.

התוכנה מלווה בקטעי אנימציה "דוביים" ומשעשעים וכן סרטוני וידאו ותמונות של דובים בטבע. את התוכנה ניתן להפעיל ב-11 שפות, כך שאם אתם דוברים שפה שנייה תוכלו לתרגל אותה קצת (אני למדתי איך אומרים "המתן בבקשה" ברנית ובפולנית!). ואם אתם רוצים לדעת את האמת על שנת החורף של הדוב, האם באמת דובים אוהבים דבש ועוד כמה סודות וטיפים על החיה המופלאה הזו - אתם מוזמנים לדפדף.

הדוב היא תוכנה נוספת בסדרה של תוכנות מבית INTERACTIVE WORLD (שמשווקות בארץ על ידי חברת מיראז'), העוסקות בבעלי חיים ומשתלבות היטב בדרישת השוק למידע על עולם החי, דרישה הנענית בהפקות בסטנדרט גבוה ובשילוב הגופים המובילים בתחום כמו NATIONAL GEOGRAPHIC, DISCOVERY, מיטב החוקרים מהאקדמיה וכו'.

בדרך למאדים

ה-5 בינואר לא הביא לנו חייזרים, אבל בהחלט הוכיח עד כמה החלל החיצון מרתק את כולנו. מאז המלחמה הקרה, מתנהל מירוץ בין מעצמות העולם, מירוץ בו כולן מנסות לכבוש את החלל.

כוכב הלכת מאדים היה מאז ומתמיד מוקד משיכה עיקרי, שכן תצפיות הראו כי לכוכב זה תכונות הדומות לאלו של כדור הארץ ואפילו הוכח כי במאדים נוצרו חיים.

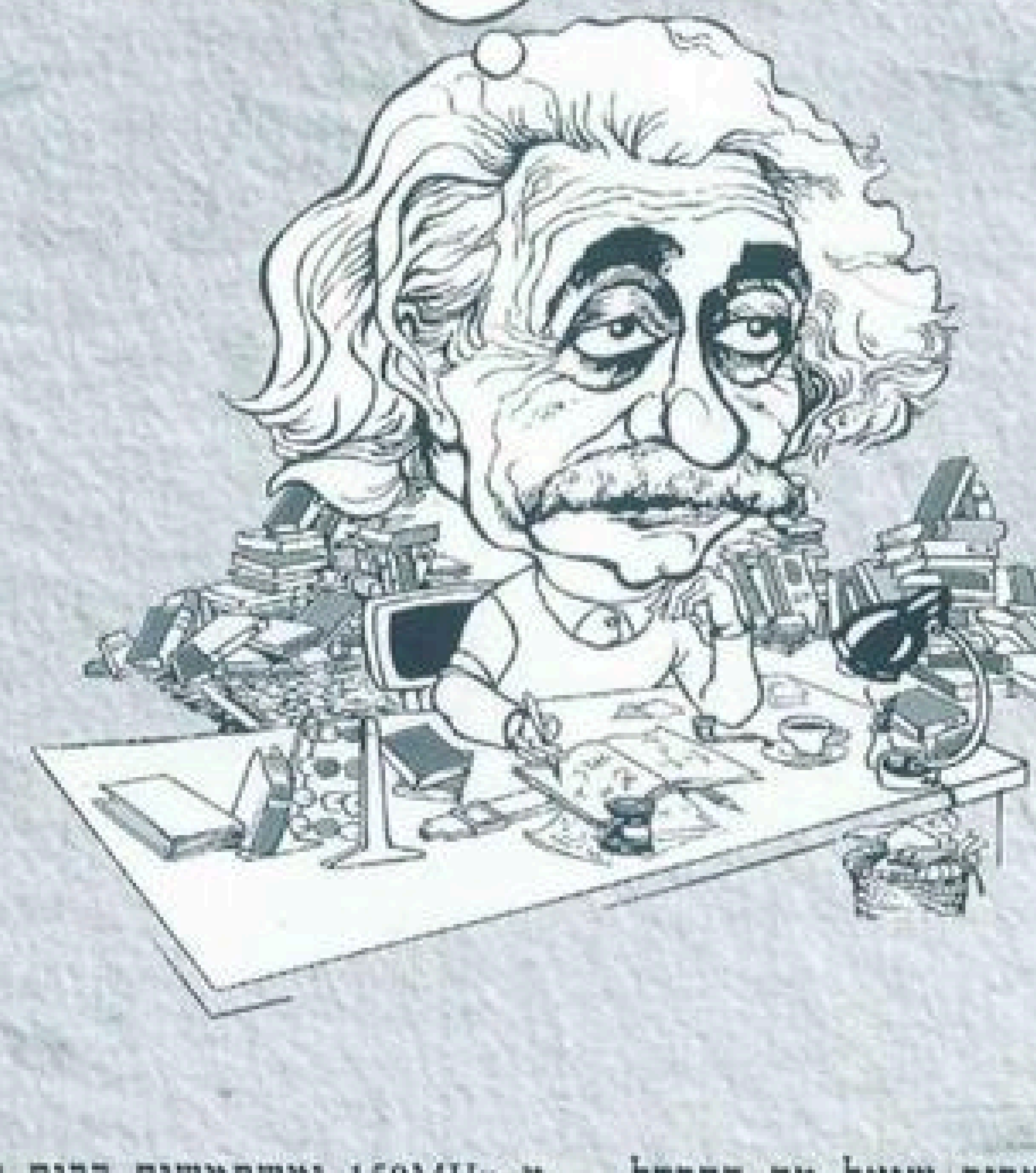
תוכנה זו היא אנציקלופדיה המתארת את המירוץ בחלל של המעצמות הגדולות בעשורים האחרונים, היא בנויה כמשחק הרפתקאות המתרחש על כוכב מסתורי ומוגשת על ידי קפטן ז'אן לוק פיקארד (מפקד האנטרפרייז בסדרת הטלוויזיה "מסע בין כוכבים - הדור הבא").

כדי להתקדם בהרפתקה יש לעבור דרך היכלים שונים שבתוכם נלמדת ההיסטוריה של המירוץ לחלל. בתוכנה מידע על כל הוגי הדעות, החוקרים, הממצאים והתחזיות לעתיד. וכך, על מנת לעבור ממקום למקום, יש לענות על שאלות ונושאים שנלמדו במהלך השלב.

התוכנה עונה על שאלות שונות הנוגעות למסע בחלל וסוקרת בצורה מעניינת את ההתפתחות וההתקדמות של האדם בחלל, מאפשרת לצפות בסרטי תעודה ובתמונות, ולבלות במשך שעה קלה בחלל החיצון.

WIZ
71

משולחנו של ד"ר וויז



אורי מתל אביב שואל מה ההבדל במהירות בין פנטיום פרו לפנטיום רגיל.

שלום רב לאורי. התשובה לשאלתך מסובכת מעט, מפני שחברת אינטל המייצרת את שני המעבדים אינה מציגה נתונים רשמיים של השוואה ביניהם.

לדברי משתמשים בקבוצות דיון באינטרנט, משחקי DOS רצים מהר בהרבה על גבי פנטיום פרו מאשר על הפנטיום הרגיל, אך יש להיזהר ממסקנות חפוזות היות ורוב האנשים שעברו לפנטיום פרו, עברו גם למעבד מהיר יותר (מהירות השעון של פנטיום פרו מתחילה מ-150MHz ומשתמשים רבים רוכשים דגם 200MHz בזמן שקודם לכן היה ברשותם פנטיום רגיל 133MHz).

בכל אופן, מבדיקות שנערכו באופן לא רשמי, עולה כי מעבד פנטיום פרו 150MHz מהיר ב-10% ממעבד פנטיום רגיל במהירות 200MHz.

שחר אלדד שואל האם התוכנית DEBUG.EXE של DOS הינה HEX EDITOR?

כן אלדד, קובץ זה הינו תוכנית עריכה הקסה-דסימלית הקיימת גם במערכת Windows 95, (בתוך הספרייה WINDOWS\COMMAND). התוכנית מאפשרת לקרוא כל קובץ (גם תוכניות) ולשנות או לתקן בה פרמטרים. "פורצי" תוכניות משתמשים אף הם בתוכנית זו או בדומה לה, כיוון שניתן לשנות (אם יודעים...) כל דבר כולל הגנות תוכנה.

במקרה זה, אני ממליץ לך להיזהר מהתוכנית כיוון שניתן בקלות לגרום לנזק.

לירון מרמת השרון שואל האם ניתן לחבר כונן SCSI למחשב ולגרום לו לזהות אותו מבלי לבצע איתחול?

היי לירון. טכנית הדבר ניתן, אך מדוע להסתכן בקצר חשמלי - מספיק שאחת הרגליים בחיבור נוגעת לחלקיק שנייה במקום שלא תוכנן עבורה - והופ "הלך" הבקר...

אם הפעלת את המחשב, אך שכחת להפעיל את כונן ה-SCSI החיצוני (דבר הקורה פעמים רבות לכל מי שיש ברשותו כונן SCSI חיצוני) - במקרה זה הסיפור שונה.

אין צורך לבצע איתחול למחשב. לחץ בעזרת הכפתור הימני של העכבר על סמל "המחשב שלי", בחר ב: מאפיינים--מנהל ההתקנים--מחשב ולחץ על כפתור "רענן" בתחתית החלון. הדבר עשוי לקחת כמה שניות אך הכונן אמור להופיע לפתע. אם הדבר לא קורה, אתר את שורת ה-SCSI, בחר בה, ולחץ "רענן" שוב.

עדי מבני ברק שואל כיצד ניתן לראות ב-Windows 95 את השעון והתאריך, כפי שהיה ב-Windows 3.11?

אהלן עדי, לחץ פעמיים על השעה המופיעה בתחתית המסך (מצד ימין) ולפניך יופיע השעון והתאריכון.

ערן שואל כיצד ניתן למחוק קבצים ב-Windows 95, מבלי שהם יופנו תחילה אל סל המיחזור?

אהה! יפה ערן. משתמשים רבים אינם יודעים שכאשר מוחקים פריטים/קבצים תחת Windows 95, הקבצים אינם נמחקים מהכונן, אלא מופנים אל "פטנט" הלקוח ממחשב המקינטוש הנקרא "סל המיחזור".

הרעיון ביסודו טוב - אם מחקת קובץ, תפסת את הראש ואמרת "יו... יו... טעיתי! זהו אינו הקובץ הנכון" (או בקצרה "שיט!"), אתה יכול תמיד ללחוץ פעמיים בעזרת הכפתור השמאלי של העכבר על סמל סל המיחזור ולהחזיר לחיים את הקובץ.

"החיסרון" בשיטה זו הינה העובדה שאם באמת רצית לפנות מקום בכונן הקשיח - כל הקבצים נשארים בסל המיחזור בגודלם המקורי. לכן, עליך ללחוץ בעזרת הכפתור הימני בעכבר על סל המיחזור ולבחור בפעולה "רוקן סל-מיחזור".

עכשיו, אם נחזור לשאלתך... ניתן למחוק קבצים לחלוטין מבלי לשלוח אותם לסל המיחזור בשיטה הבאה:

כאשר בחרת קבצים למחיקה, החזק את מקש Shift לחוץ בזמן פעולת המחיקה והקבצים ימחקו לבלי שוב!

רועי מתל אביב שואל: "מה עושים אם מחקתי לגמרי קבצים תחת Windows 95 ואני רוצה להחזירם? אני מכיר את Undelete של DOS, אך המחשב מודיע לי שהקבצים נעולים על ידי Windows - הצילו!!!"

רועי היקר שלום. עוד לא אבדה תיקוותנו - עקרונית, ניתן להציל את החומר, אך למען הקוראים שאינם מכירים את התהליך, הבה נסביר כי מערכת ההפעלה DOS, החל מגרסה 5 קיימת תוכנית בשם UNDELETE.EXE, שנועדה להחזיר קבצים שנמחקו ל-"מוטב".

מסתבר שכאשר אתה מורה למערכת ההפעלה למחוק קובץ, הוא אינו נמחק ממש, ורק שמו נמחק מרשימת הקבצים הפנימית שמנהלת מערכת ההפעלה. רשימה זו ידועה בשם FAT (קיצור של File Allocation Table). במצב זה, התכולה של הקובץ הנמחק נשארת עד שקובץ אחר "ידרוס" בטעות את המקום בו נמצא הקובץ שנמחק ויכתב במקומו.

הדבר החשוב ביותר אם מחקת קובץ בטעות, הוא לא לעשות דבר! כל פעולה של כתיבה על הכונן ובכללה פעולת הזיכרון הווירטואלי ב-Windows, שמירת קבצים וכו' עלולה לדרוס את הקובץ האומלל שנמחק מה-FAT.

ל-Windows 95 ישנה תכונה חזקה של קינאה... כל דבר צריך להיות בשליטתה וכך גם אפשרות הטיפול בקבצים, לכן כאשר אתה מפעיל את תוכנית ה-UNDELETE מתקבלת ההודעה כי עליך להסיר את נעילת הקבצים.

אגב, אם במחשב שלך מותקנת גרסה מלאה של Windows 95 (ולא גרסת עידכון), אזי אין לך את הקובץ UNDELETE ויש להעתיק אותו ממחשב עם DOS 6.22 - אין כל בעיית תאימות עם DOS 6.22 והוא יפעל ללא כל דופי.

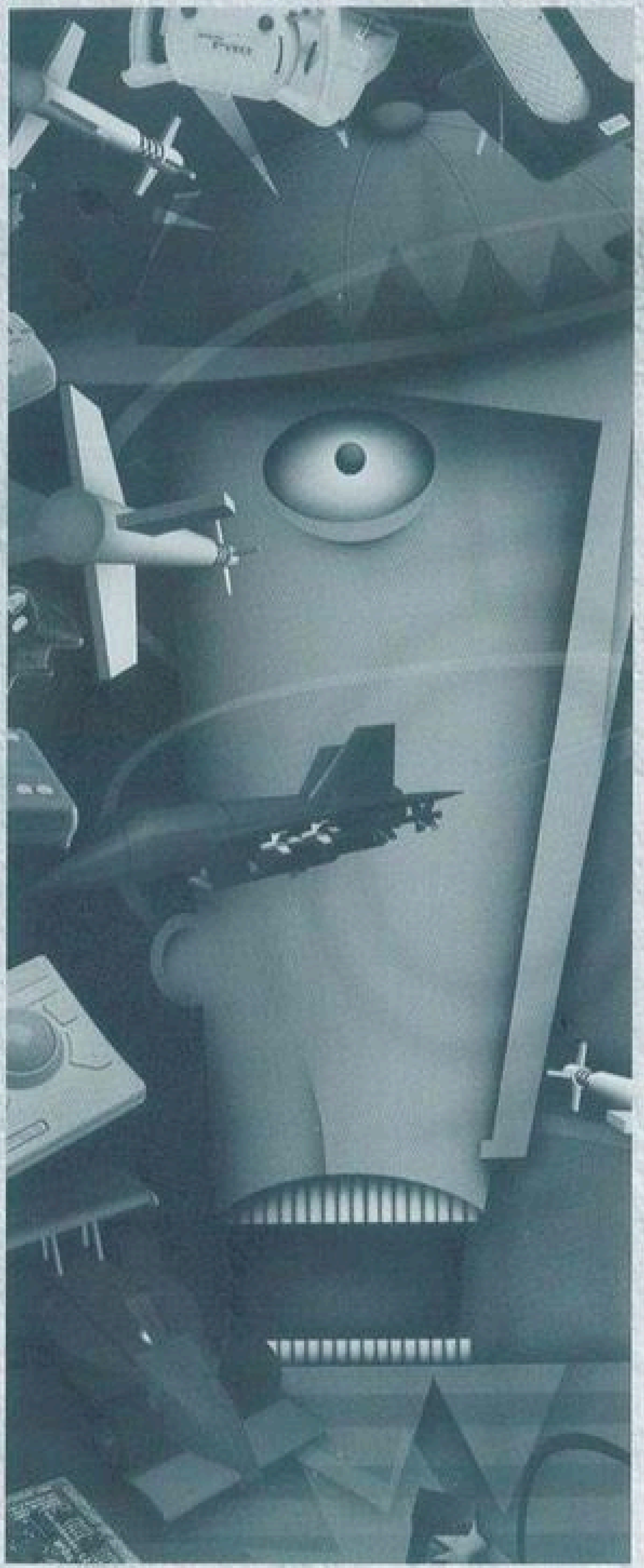
עתה הגענו לשלב המכריע - כיצד מפעילים את התוכנית כש-Windows 95 אינה מאפשרת זאת? פשוט. הכן תקליטון איתחול עם DOS 6.22 והעתק עליו את הקובץ UNDELETE.EXE. כעת הפעל את המחשב בעזרת תקליטון האיתחול עד שתקבל את שורת הפקודה A.

במצב זה Windows 95 אינה פועלת או שולטת בכונן.

בשלב זה, עבור לכונן הקשיח C, היכנס לספרייה בה נמחק בטעות הקובץ, והפעל את התוכנית מכונן A על ידי הקשת:

A:UNDELETE ולחיצה על Enter.

התוכנית תחפש קבצים שנמחקו לאחרונה ותציג (אם תמצא) את שמותיהם כאשר האות הראשונה של שם הקובץ חסרה, ובמקומה מוצג סימן שאלה (לדוגמה: ?INWORD.EXE שבמקור נקרא WINWORD.EXE. תוכנית ה-UNDELETE תבקש לאשר את שם הקובץ אותו אתה מבקש להחזיר ולהקיש את האות הראשונה של שמו.



אבי ממעלה אדומים שואל כיצד ניתן ליצור סמלים (Icons) חדשים?

שלום אבי. כל שעליך לעשות הוא ליצור קובץ מסוג BMP בעזרת כל תוכנת ציור המאפשרת זאת כגון "מברשת-צבע". לאחר שנוצר הקובץ, שנה את סיומת שם הקובץ שיצרת לסיומת ICO (לדוגמה: WIZ.ICO) - זה הכל!

רענן מכפר סבא שואל כיצד ניתן להפעיל מחשב עם Windows 95 במצב של DOS מלא (עבור משחקים) מבלי לבצע כיבוי והפעלה במצב DOS.

אהלן רענן. ישנן כמה שיטות אך להלן דרך נוספת: צור קיצור דרך חדש עבור הקובץ COMMAND.COM, נניח בשם "מצב DOS מלא". לחץ בעזרת הכפתור הימני בעכבר על הסמל של קיצור הדרך ובחר: "מאפיינים", לחץ על לשונית "יישום", בחר "מתקדם" ובתוך החלון סמן את האפשרות השלישית "מצב MS-DOS" וסמן גם את "היזהר לפני הזנת מצב MS-DOS". כעת, תוכל לקבוע אם להשתמש בגרסה קיימת של MS-DOS או בגרסה ספציפית אחרת.

STRIKER 96

כדורגל נטו

מאת: אור פלג

לאחר הגעתו המרשימה של המשחק FIFA '97, פורץ לשוק בסערה משחק הכדורגל המצליח STRIKER 96' ומאיים על הבלעדיות של FIFA בפסגת משחקי הספורט.

רבים בוודאי זוכרים את המשחק STRIKER שהופיע לפני מספר שנים, והיה בין משחקי הכדורגל הפופולריים ביותר. ובכן, כעת, לאחר שכמעט ונשכח מהעולם, מופיע לפתע משחק המשך הכולל אפשרויות חדשות רבות.

המשחק מכיל כ-40 קבוצות שיכולות להשתתף במשחקי ראווה, ליגה או תחרויות שונות, כנגד הקבוצות הטובות שיש לעולם להציע. בנוסף, כולל המשחק אפשרויות רבות כגון: פרשנות, שינוי מזג האוויר, מצב המגרש, שידור חוזר של קטעים מהמשחק, 7 זוויות מצלמה שונות ועוד.

בכתבה על FIFA '97 שהתפרסמה בגיליון הקודם נאמר כי המשחק מכיל אפשרות חדשה של משחק בתוך אולם סגור. גם ב-STRIKER, שיצא לשוק בחו"ל הרבה לפני FIFA '97, קיימת אפשרות זו, שמעניקה לשחקן הזדמנות לשחק באולם סגור בקבוצות של שישה שחקנים, עם חוקים השונים לחלוטין מהחוקים במשחק רגיל.

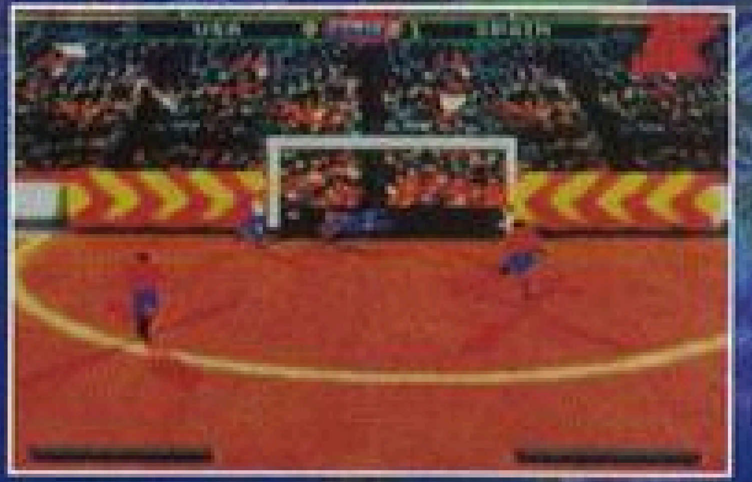
מעבר לכך, הרובד התכנוני של המשחק מתרכז במסך האסטרטגיה המאפשר לבצע חילופים בין שחקנים מאותה הקבוצה (אך לא בין שחקנים מקבוצות שונות) וכמו כן, ניתן לראות את הנתונים של כל אחד משחקני הקבוצה ולשנות את אסטרטגיית המשחק ואת מיקומם של השחקנים על המגרש.

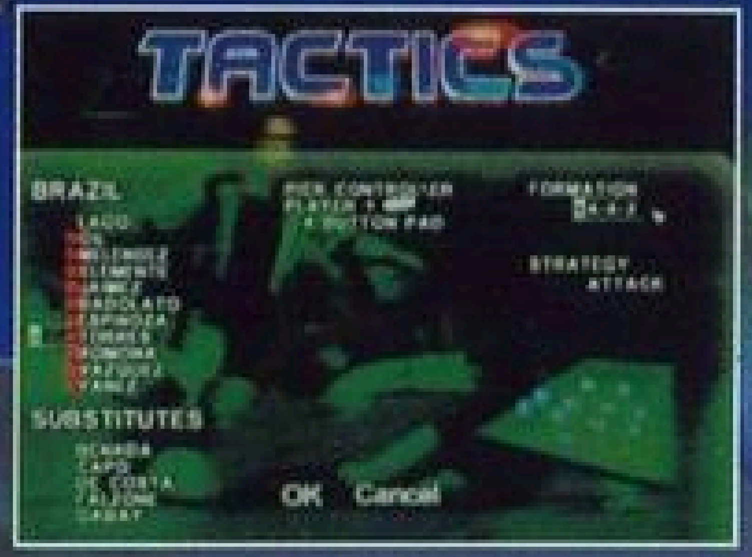
השליטה במשחק קלה ופשוטה וניתן להתרגל אליה בקלות. יחד עם זאת, הקושי היחידי יהיה לזכור את כל צירופי המקשים השונים המשמשים לביצוע פעולות ותרגילים מיוחדים וכאלה יש במשחק למכביר. אך גם בעזרת המקשים הבסיסיים ניתן לשחק ולבצע את כל הפעולות הבסיסיות, כגון: בעיטות, מסירות, תיקולים וכו' בקלות רבה. כדי להקל עוד יותר על המשחק, מופיע בפינת המסך מלבן בו ניתן לראות היכן ממוקמים באותו הרגע שחקני הקבוצות.

כפי שנראה כבר במשחקי כדורגל קודמים, גם כאן ניתנת לשחקן האפשרות לבחור בין משחק בסגנון "ARCADE" או בסימולציה, אשר שתיהן למעשה, מבוססות על אותה סביבה גרפית.

הגרפיקה במשחק תלת ממדית, והשחקנים הנראים בגדול ובבירור על המסך נעים בצורה חלקה לאורך המגרש. כשברקע קהל משתולל, שלטי פרסומת מתחלפים וקטעי קריינות מתאימים. עוד פרט המוסיף לאווירה נחשף בתחילת כל משחק, כאשר תוכלו לצפות בשחקני שתי הקבוצות מגיחים מתוך חדרי ההלבשה לעבר המגרש, ומתחילים באימונים כשברקע נשמע ההמנון הלאומי של כל אחת מהקבוצות.

למרות שהמשחק לא מכיל קטעי וידאו או אנימציה מיוחדים, הדבר לא גורע מחוויית הכדורגל, ומהווה למעשה יתרון בכך שהמשחק עצמו פשוט יותר ומתאים גם למשתמשים חדשים וחסרי ניסיון כמו גם לשחקנים המיומנים. מעלה נוספת היא העובדה שלא נדרש מחשב חדיש על מנת להפעיל את המשחק וניתן להריצו בצורה חלקה וללא תקלות גם על מחשב 486 עם 8MB זיכרון.





חדשות אינטרנט

מאת: עמית חסון-אלוני

AOL נסגר ברוסיה

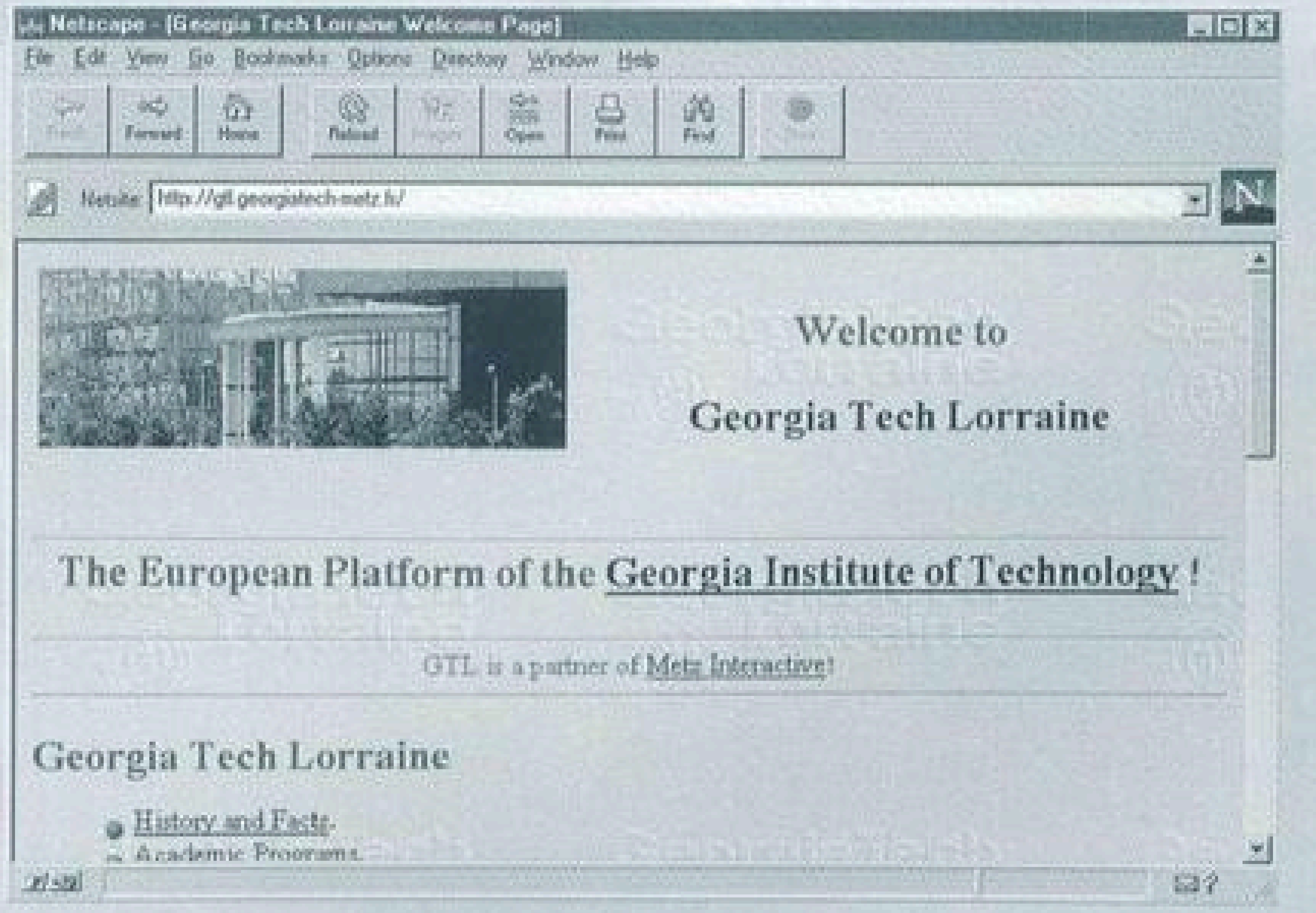
במהלך חודש ינואר, נסגרו ברוסיה השירותים של חברת America On-Line. וזאת עקב פרשיות מרמה רבות שפשטו בשלוחה הרוסית של החברה. בלב העניין עומד בירור השחיתות, כששתי אפשרויות מרכזיות עומדות על הפרק - שימוש נפוץ בגישה דרך כרטיסי אשראי גנובים או פריצה מסיבית לחשבונות משתמשים.

צרפת לצרפתית

אם אתה מתכוון לפתוח אתר אינטרנט בצרפת כדאי מאוד שהוא יהיה בשפה הצרפתית. לאחרונה, גילו ב-Georgia Tech Lorraine, שלוחה צרפתית של קולג' אמריקני, כי הם נתבעים על ידי הרשויות לשמירת השפה הצרפתית (כן, יש דבר כזה) בבית המשפט, על כך שהאתר שלהם כולו באנגלית.

כעת, הם נתבעים מפורשות לתרגמו גם לשפה הצרפתית, שהרי על פי החוקה בצרפת, הצרפתית היא השפה הרשמית ולכל האזרחים יש זכות להבין את כל הנכתב.

המכללה הגיבה כי על האתר (http://gtl.georgiatech-metz.fr) להיות באנגלית, מכיוון שזו השפה בה משתמשים על מנת ללמד במוסד זה (הדבר היחידי הקשור בצרפתית למוסד הם שלטי הדרך המובילים אליו), אך במידה שהם יפסידו במשפט הם עלולים להיות מחויבים בתשלום קנס של 5,000$ בכל פעם שמישהו מבקר באתר.



סרטים באינטרנט

ה-AFI (American Film Institute) החל לשדר סרטים קלאסיים ברשת האינטרנט החל מאמצע חודש ינואר השנה. הסרט הראשון שהקרין הארגון, שהוא אחד המובילים בתחום העידוד בצפייה בסרטים,

היה "The Rink" של צ'רלי צ'פלין אשר הוסרט לראשונה ב-1916 וכולל פסקול מוסיקלי. את הסרטים ניתן לראות ב-"www.afionline.org/cinema".

פרסום בעלייה

עם המעבר לשנה החדשה חל מפנה משמעותי בכמויות הפרסום המסחרי באינטרנט. על פי הדיווחים עד כה גדלה כמות הפרסום ב-WWW פי שלושה ביחס לממוצע של השנה הקודמת.

Breaking NEWS

"1996 הייתה שנת המבחן" אומרת אנאליסטית האינטרנט קייט בנג'מין "אנו נתחיל לראות צמיחה מתמשכת במשך הרבעונים הבאים". המבחן עבר בהצלחה, בערך שני שליש מהמפרסמים בשנה הקודמת דיווחו על הצלחת הפרסום ולא היו כלל דיווחים על כישלון מוחלט. כיום, צופים להכפלת הפרסום מדי שנה, לפחות עד לשנת אלפיים.

מתבגרים במחיר

שלב נוסף מתרחש בהתפתחות רשת האינטרנט מבחינה מסחרית. נותני שירותי החיבור לאינטרנט (ISP) בארצות הברית ובמדינות רבות נוספות, הבינו כי לא יוכלו להמשיך ולתת שירותים ברמה נאותה, כל עוד הם מאפשרים שימוש במנוי חודשי ללא הגבלת שעות.

במצב זה מתחברים משתמשים שונים לשעות ארוכות, חוסמים את הקווים ולא מאפשרים למנויים אחרים להתחבר למערכת. רוב ספקי האינטרנט הגדולים בארה"ב שאפשרו סוגי מנויים שכאלו החלו לבטל אותם בחודשים האחרונים, וכך הם מקווים להוריד מעט מהלחץ על מערכותיהם ולשפר את השירות.

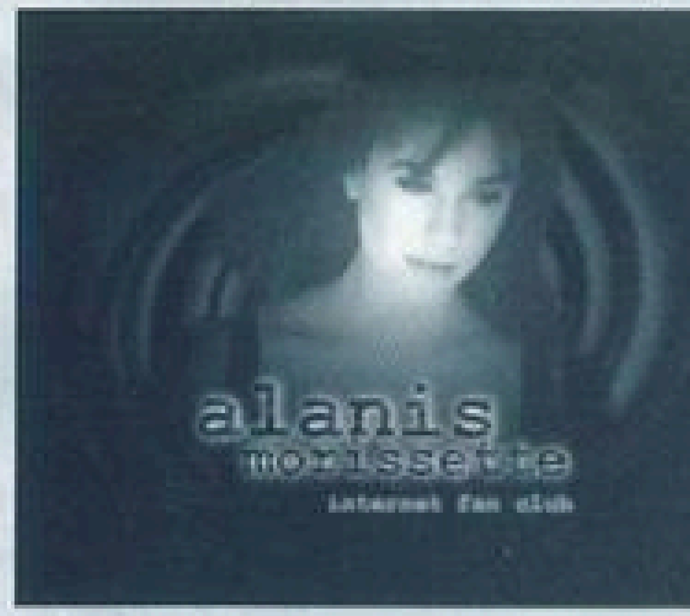
IBM יבמ
Welcome to IBM Israel
Israel's leading Internet provider

האינטרנט שלנו הוא לכולם
NETVISION
החברה המובילה בישראל באינטרנט.

אינטרנט זהב

מועדון אלאניס

מועדון המעריצים של אלאניס מוריסט פתח לאחרונה אתר אינטרנט עצמאי. זוהי התפתחות משמעותית מהאתרים האישיים שבנו אנשים שונים ברשת על מושאי הערצתם ללא בסיס רשמי כלשהו. האתר כולל חדשות מעודכנות על הזמרת, לוח זמנים להופעותיה הקרובות בעולם ועוד מידע רב הקשור בה. ניתן למצוא אותו ב-"http://alanismorissette.org".



פתיתים

★ חברת מאקרומדיה, המפתחת של Shockwave החלה בהפצה חינם של ערכת כלי עבודה לפיתוח אפליקציות תואמות. ניתן להוריד מאתר החברה (http://www.macromedia.com).

★ יותר ממחצית מהעיתונים היומיים ביפן (מעל ל-100) מקיימים גם מהדורה אינטרנטית קבועה ורצופה.

★ אתר חדש באינטרנט מספק מידע על ה"רייטינג" של התוכנות השונות בעולם המחשבים. כל אחד יכול להצביע, להשפיע ולראות מה באמת "הולך" בעולם המחשבים העכשווי.

האתר: http://www.ratings.org.

דויד מול גוליית

אל תסתכל בקנקן...

תאר לך שני כבישים, הראשון נאמר נתיבי אילון, השני כביש המתפתל בין שני יישובי ספר שוליים. האחד חדש, חדיש וגדול, בין 4-5 מסלולים לכל כיוון, השני שולי וקטן בין מסלול וחצי בלבד לשני הכיוונים גם יחד. בראשון עומסים עצומים בחלק לא מבוטל של שעות היום, בשני התנועה זורמת ללא כל הפרעה בכל שעות היממה.

עכשיו תאר לעצמך שני קווי אינטרנט, האחד גדול ורחב (נאמר 3Mb), השני קטן וצר (נאמר 512K). ההבדל הוא שהראשון משמש כ-40 אלף משתמשים (1,500 בו זמנית) ואילו השני משמש כ-5,000 משתמשים (200 בו זמנית).

נימוקים רבים מביאים אותנו לבחור בדרך כלל דווקא בספקי השירות הגדולים יותר, בין השאר מטעמי בטיחות וציפייה לשירות טוב ואמין יותר. אנו מצפים מחברות אילו להחזיק מחשבים חזקים יותר וקווי קישור גדולים יותר לאינטרנט. כל ה"יתרונות" הללו עומדים בדרך כלל מול המחיר הנמוך יותר שמציעות החברות הקטנות.

ההתרחשויות בתקופה האחרונה מדגימות דווקא כי החברות שטוענות לקווים רחבים ומהירים יותר, מתקשות לספק את השירות והמהירות אותה הם מבטיחים. רוחב הפס של קווי ההתקשרות לרשת העולמית, חייב להיות מחושב ביחס למספר המשתמשים המחובר בכל רגע נתון למערכת. משתמשים רבים יותר צורכים משאבי מחשב וקו גדולים יותר בהתאמה, וככל שהחברה מחזיקה מספר גדול יותר של אתרים ברשת הפנימית שלה או בתת רשתות בקישוריות דרכה, כך גם יגדל זרם הפונים אל אתרים אלו מבחוץ דרך אותם קווי התקשורת שהחברה מחזיקה.

בסופו של דבר, אנו מגלים כי לעתים החברות בעלות רוחב הפס הצר יותר נותנות תגובה מהירה יותר לבקשות המשתמש, וכל זאת מפני שיחס כמות המשתמשים אל רוחב הפס הוא טוב יותר. חברות רבות מתפארות בקווים גדולים ורחבים, אך אינן מפרסמות אף פעם (או באופן רשמי לפחות) את כמות המשתמשים המחוברים אליהן, ובעצם מסתירות פרט חשוב על מנת שנוכל לדעת את מהירות התגובה האמיתית שלהן.

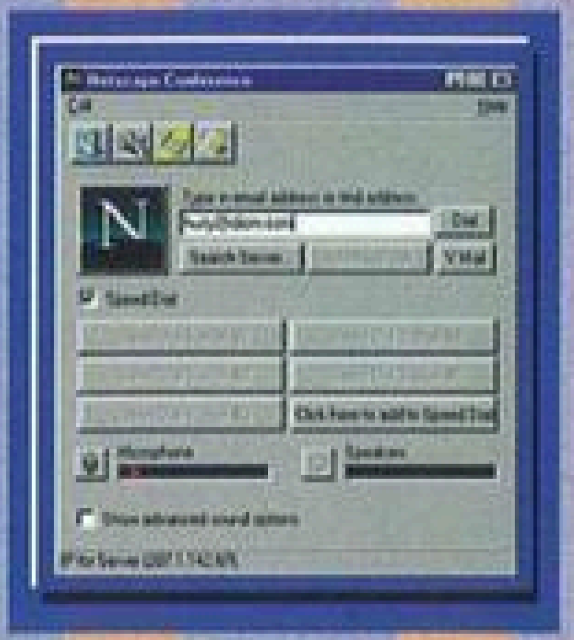
את ההיגיון הפשוט הזה הבינו משתמשים במדינות רבות ובחירת ספק השירות אינה נעשית עוד על ידי חיפוש החברה בעלת הקווים הרחבים יותר, אלא על ידי תוצאות סקרים של איכויות שירות בחברות השונות.

המגמה הזו חזקה במיוחד בבריטניה, שם קמו חברות מיוחדות אשר מגדירות קהל יעד מסוים מאוד ופונות רק אליו (כמו חברות המספקות שירותים לסטודנטים אשר כבר יש להם חשבון אינטרנט דרך המוסד האקדמי, אך אינם יכולים לגשת אליו מהבית). בארץ, סביר להניח שיקומו חברות כאלו, שכן קהל היעד מצומצם מאוד - אך אין סיבה שבחירת ספק השירות תמשיך להיעשות באופן "עיוור" כבעבר.

סקרי איכות שירות לגבי ספקי שירותי הגישה לאינטרנט בתחומים השונים, אינם מתבצעים באופן שוטף או שאינם מתבצעים כלל - נתון מפתיע לאור כמות משתמשי האינטרנט בארץ דרך ספקים מסחריים (מעל ל-100 אלף).

כרגע עלינו לסמוך רק על ניסיונם של מנויים ותיקים או על עצות של חברים כאשר אנו בוחרים את ספק השירות. אנו מקווים כי המצב לא יישאר כך זמן רב במדור האינטרנט. פרטים בהמשך...

Netscape 4
Netscape Communicator



מאת: עמית חסון-אלוני

נדמה כי לא מכבר סקרנו את הגרסה השלישית של ה-Netscape Navigator (עיון בגיליונות קודמים אכן מבשר כי חלפו רק 7 חודשים מאז), והנה כבר מונחת תחת ידינו הגרסה הרביעית של הדפדפן הנפוץ. למעשה, גרסאות האלפא והביתא שלו נמצאות אצלי כבר תקופת מה, אך אין זה אלא הוגן להמתין לגרסה הסופית או לגרסה הקרובה אליה כדי שנבחן אותה באופן פרטני.

מה יש שם

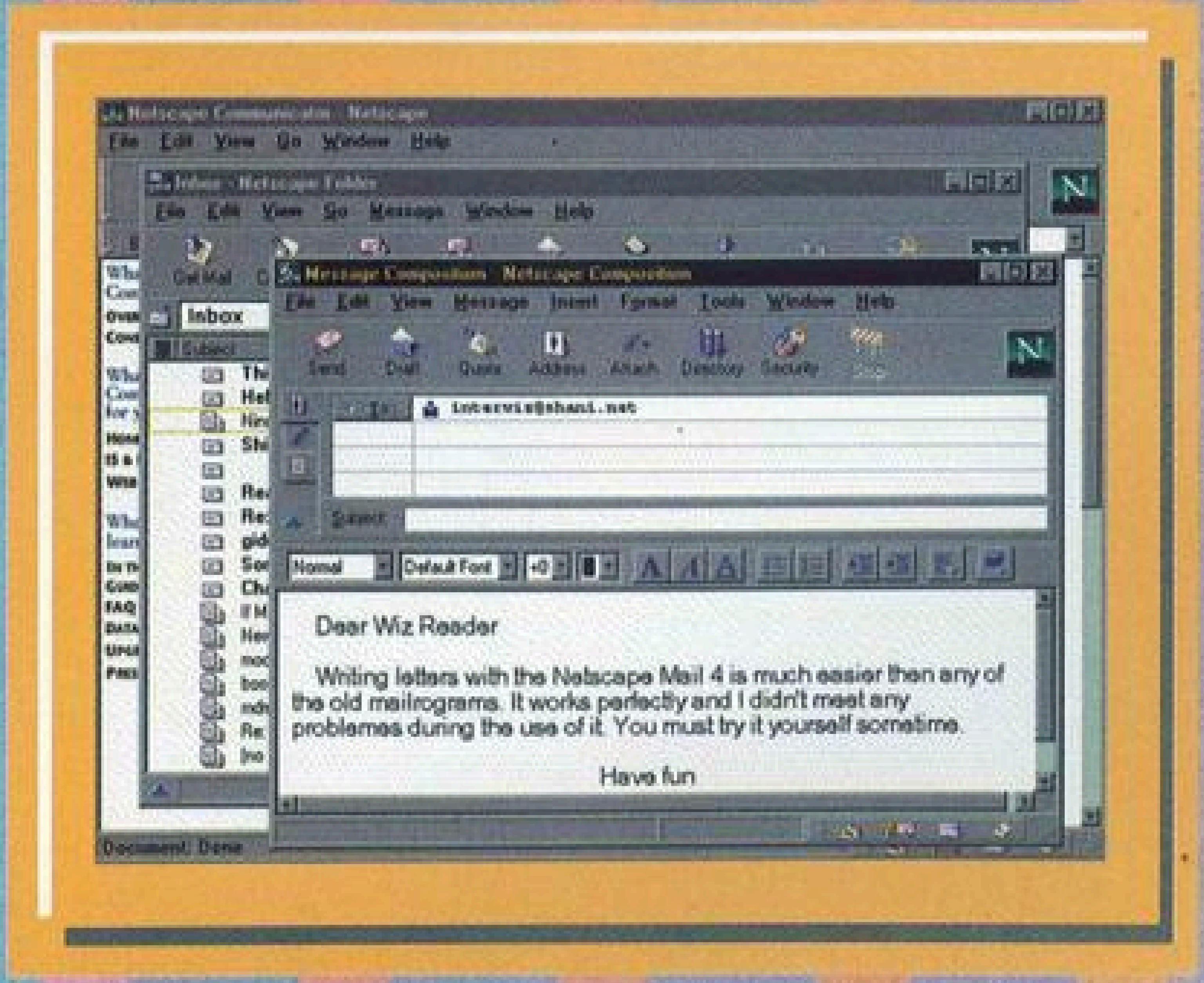
חבילת התוכנה של ה-Netscape 4 כוללת בתוכה יותר מאשר דפדפן פונקציונלי בודד - זוהי ערכת תוכנה שלמה המכילה יישומים מגוונים, חלקם מחודשים ומשופרים וחלקם חדשים לגמרי. ה-Netscape או בשמו החדש Netscape Communicator, מגיע כבעבר בשתי מהדורות - המהדורה הסטנדרטית המחולקת חינם לכל דורש והמהדורה המקצועית הכוללת בתוכה כמה תוכנות ואפליקציות נוספות.

Navigator 4.0: הדפדפן בגרסתו הרביעית מאפשר גישה נוחה וקלה אל ה-Web בשלמותה, ועל פניו מתפקד באופן דומה לקודמיו.

גם בגרסה זו ממשיכה Netscape ליישר קו עם טכנולוגיית ה-Netscape ONE שמאפשרת למפתחים ליצור פתרונות ליישומים על פני פלטפורמות שונות. הוגברה התמיכה בסוגי תסריטים שונים וחדשים, הוגברה השליטה על אפקטים ותסריטים שונים המגיעים מהרשת החיצונית (VRML 2.0, Live3D 2.0 הגברת יישומי Java) והתווספו חידושים רבים.

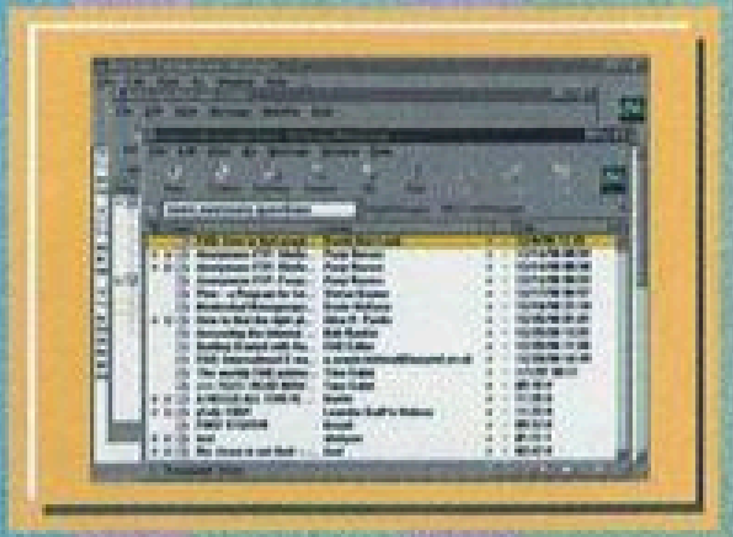
Netscape Messenger: תוכנת לקוח דואר אלקטרוני חדשה של Netscape ומשופרת בהרבה מתוכנות הדואר הקודמות שראינו מבית התוכנה הזה. בין המאפיינים של תוכנת הלקוח ניתן למצוא אפשרות לשימוש בצורות טקסט שונות, הצפנה והחתמת הודעות בשיטת S/MIME, vCard, פילטרים להודעות, סידור מחיצות בצורה היררכית, אפשרויות חיפוש, תמיכה בשימוש של משתמשים ניידים ושמירה על הסטנדרטים הקבועים כמו אפשרות שימוש ב-HTML במכתבי דואר אלקטרוני, ספר כתובות יעיל, בדיקת שגיאות כתיב, מיון וחיפוש אחר הודעות דואר וכו'.

Netscape Collabra: זוהי תוכנת הלקוח החדשה לשירותי קבוצות הדיון באינטרנט. התוכנה הופכת את השליטה במידע המתקבל והנשלח לקלה ומגוונת יותר. תוכנה זו גם מגבירה את שיתוף הפעולה עם שרתי חדשות של Netscape המשתמשים בתוכנות תואמות, מאפשרת



מיון והגדרה של קבוצות דיון אפשריות, גישה לדיונים פרטיים, חיפוש בפורומים נרחבים וקריאה ב-offline.

Netscape Composer: זוהי תוכנה לעריכת מסמכי HTML בדומה לזו שראינו ב-Netscape Gold 3. תוכנה זו שופרה בהרבה ומכילה פונקציות רבות ומשופרות יותר. היא כוללת בודק איות פנימי, תומכת ב-Drag and Drop, ביצירת קלה של טבלאות, Templates, באפשרות לשימוש עתידי ב-Plug-ins ועוד.



Netscape Congference: תוכנה המאפשרת לנהל דיונים קוליים דרך האינטרנט או דרך רשת פנימית התומכת בכך. התוכנה אף מאפשרת עבודה שיתופית בין משתמשים שונים על מנת לעבוד בצוותא דרך הרשת.

התוכנה תומכת בשיתוף עם דואר, ב-IP דינמי, בעבודה בו זמנית דרך פלטפורמות שונות, בדואר קולי, בהעברת קבצים ועוד - כל זאת באפשרות עבודה ב-Full-Duplex תוך אפשרות לשמוע ולדבר בו זמנית (כמו בטלפון).

מה רואים שם

הדבר הראשון אליו שמים לב כאשר פותחים את ה-Netscape החדש הוא המנשק המשופר של הדפדפן. אם לא ראינו כל שינוי בצורה החיצונית בין הגרסה השנייה לשלישית, הרי שכאן מנסה Netscape גם להראות את החדשנות והשינוי כלפי חוץ ולא לשמור אותו מאחורי הקלעים בלבד.

ניתן להבחין כאן בנקל (בלשון המעטה) במעקב אחרי הקו בו נקטה מיקרוסופט עם ה-IE3. גם Netscape משתמשת באותו הסגנון של סמלים משתנים כאשר סמן העכבר עובר מעליהם ובסממנים אחרים בהם נתקלנו בעבר.

כפתורים מסוימים יבצעו פעולות שונות בתנאים שונים, למשל, כפתור ה-Reload וה-Stop הם למעשה אותו כפתור המבצע פעולה שונה כאשר הדף נטען וכאשר הוא כבר סיים לעלות אל חלון הדפדפן. למעשה, כל מערכת ה"כפתורים" של הדפדפן שונתה על מנת שתתפוס פחות מקום, ותאפשר מעבר קל בין סוגי הכפתורים השונים תוך כדי לחיצה אחת על העכבר.

כפתורי האחורה-קדימה מאפשרים לדעת לאיזו כתובת אתה חוזר או מתקדם ולא רק מציינות כי אתה חוזר דף אחד אחורה או קדימה, כפתור חדש הינו כפתור החיפוש אשר מאפשר גישה ישירה למנועי החיפוש: Magellan, Excite, Yahoo, Infoseek ו-Lycos (כפתור דומה ראינו גם בחלק מגרסאות הביתא של הגרסה השלישית של הדפדפן, אך לא ברור אם הכפתור ייכלל בכל הגרסאות הסופיות). בכל אופן, ניתן לסכם כי המנשק החדש הוא מרשים מאוד מבחינה ויזואלית ותכנונית.

איך זה עובד

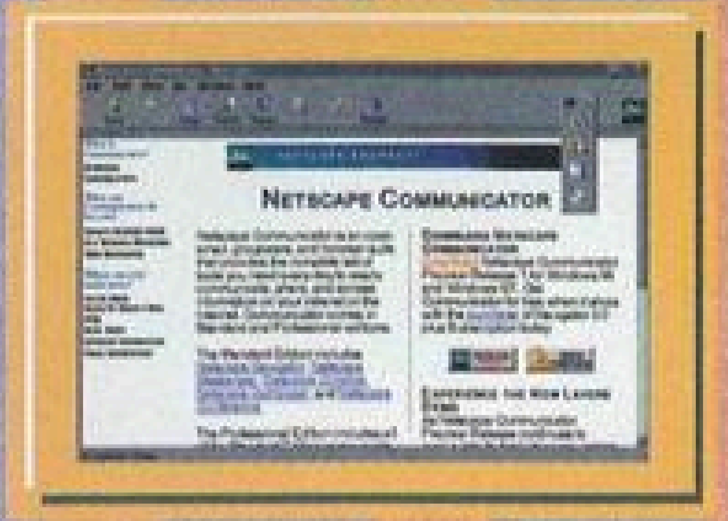
שיפור המנשק הביא איתו שיפור לא מבוטל באופן העבודה עם הדפדפן. עם גרסה זו קל יותר לעבוד מבחינות רבות - השימור והניהול של סימניות הוא קל יותר וכולל סימניות שנשמרו מהגרסאות הקודמות (הכל נגיש מכפתור יחיד ב-Toolbar השני). בין התוספות החדשות ניתן למצוא Taskbar קטן בחלק הימני תחתון של החלון, אשר מוביל אל היישומים האחרים של הדפדפן (דואר, קבוצות דיון וכו'). ניתן להוציא את ה-Taskbar ממקומו בלחיצת כפתור ולהזיזו לכל פינה ברחבי המסך.

מאחורי הקלעים

מפתחי HTML או אתרי Web הולכים להתאהב בדפדפן הזה ויש לכך סיבות רבות.

בראש ובראשונה, התמיכה ב-Plug-ins שונים בשוק הוגברה, אם כי לא לכולם (אחרת היינו מקבלים דפדפן בגודל עצום שאינו מסוגל לעמוד בעומס). התווסף מספר לא מבוטל של תגי HTML חדשים בנוסף לתמיכה ב-Style Sheets ותוויות ה-Object שנוצרו על ידי מיקרוסופט. מעבר לכך, הדפדפן החדש תומך בתווית חדשה המאפשרת למפתחים להגדיר מיקום מדויק של אובייקט על פני העמוד, וזו הקלה משמעותית למתכנני דפים.

בכל אופן, ההישג המרכזי של הגרסה הרביעית הוא ביכולתה לספק את התמיכה המקסימלית לכל תוכנה כיום. על פי הצהרות החברה בחודשים הקרובים אמורות לצאת הגרסאות השונות ל-14 פלטפורמות שונות, ביניהן: Macintosh, OS/2, Unix ואחרות.



מאת: עמית חסון-אלוני

משחקים על הרשת

חוב קטן לפוטנציאל

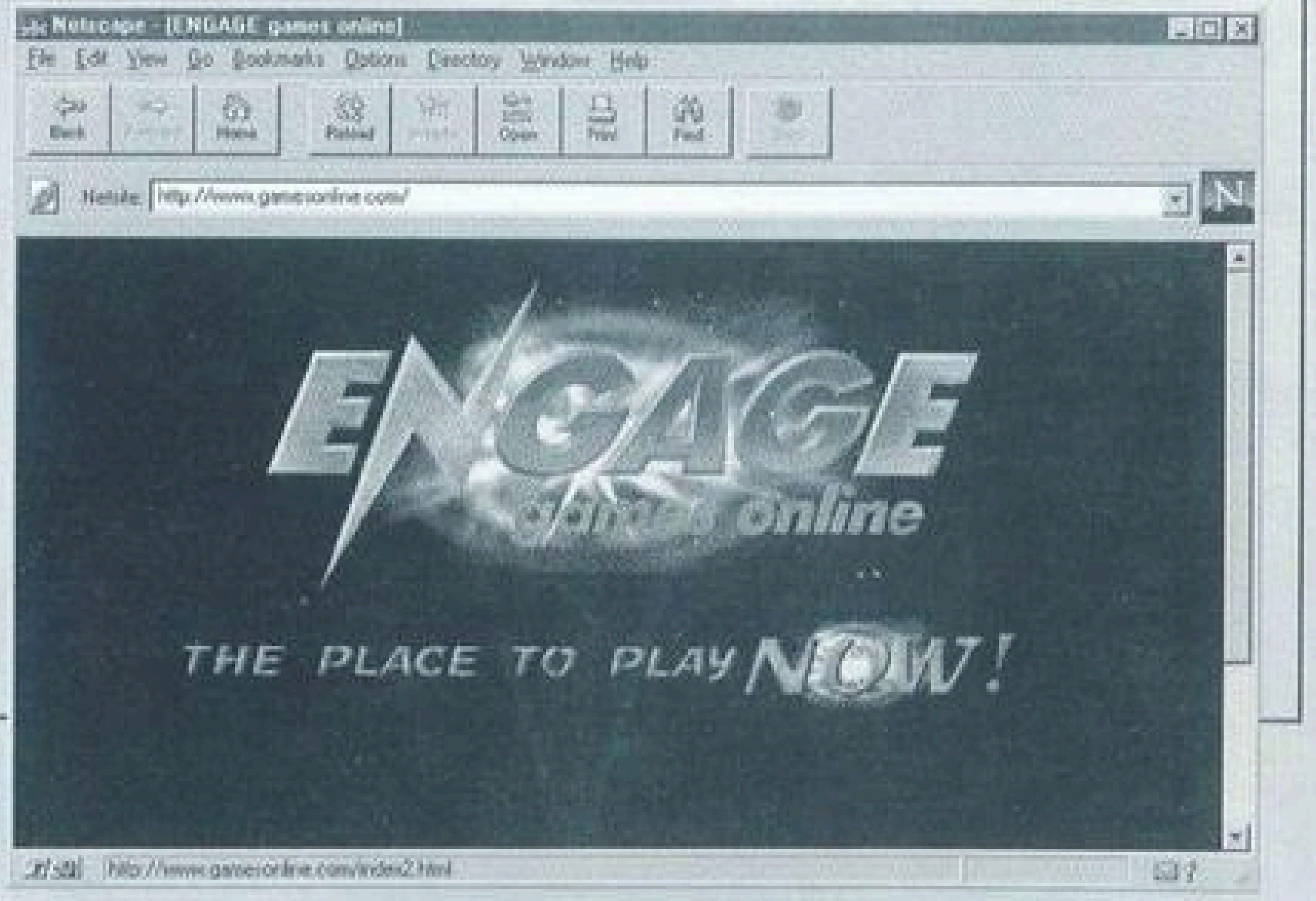
בגיליון הקודם הבחנו בין ספקי שירותי המשחקים השונים, בין הגישות השונות לנושא והתחלנו בסקירת הגישות על פי ספקי השירות הגדולים בארצות הברית. אנצל בימה זו כדי לסיים לבינתיים את הסקירה ולהשלים עוד חלק מהתמונה.

Engage

ספק שירותי המשחק ברשת השלישי בגודלו בארצות הברית הינו Engage Games Online, (http://www.gamesonline.com). שירות זה מכוון אל הקהל הרחב והבוגר ביותר מבין כל נותני שירותים אלו.

מבין שלושת הגדולים, Engage הוא השירות היחיד שבאמת נוסד על ידי

חברת משחקים אמיתית (אין סיכוי לדבר דומה בארץ) - הוא נוסד על ידי Interplay המוכרת כיצרנית משחקים מובילה, אלא שהבעיה העיקרית של חברה זו (למרות היותה יישות נפרדת לחלוטין מ-Interplay), היא שחברות משחקים אחרות עלולות למנוע ממנה מלהשתמש במשחקיהן עקב התחרות העצומה הקיימת בשוק המשחקים העולמי.



בכל אופן, Engage יתבססו על המותגים המוכרים של Interplay כמו Castles 2, MUD II, Descent ועוד.

פינת המציאות

< עולם ה-ASCII

http://www.io360.com/v2/yo/asciiworld/

עולם המחשבים לפני גרפיקת הווידאו היה רצוף בכתב המורכב מסימני ה-ASCII, אבל זה לא אומר שלא היו תמונות. מספיק רק להציץ באתר זה על מנת לחזור אל המראות המוכרים של פעם. אומנות ה-ASCII הבינארית חוזרת ובגדול.

< אתר דינמיט

http://www.netzone.com/~tti/dsotn.html

בכל יום תמצא כאן קישור לאתר מגניב אחר ברשת ואת כל האתרים שנוצרו בשנה החולפת.

< שבעת פלאי תבל

http://pharos.bu.edu/Egypt/Wonders/

שבעת פלאי העולם העתיק מוצגים בעולם הווירטואלי ברוב פאר והדר. כעת ניתן לגלוש בין הפלאים העצומים שהיו פזורים ברחבי העולם העתיק ולראותם מקרוב.

מגזינים

< החיים באינטרנט

http://www.pbs.org/internet/

מגזין אינטרנטי על החיים באינטרנט הכולל סיפורים מעניינים, התרחשויות שונות בסייברספייס ועדכון על חידושים אחרונים - הכל כאן.

< E-magazin

http://www.eonline.com

באתר זה תמצאו כתבות מעניינות, מידע רב על התרחשויות בעולם, רכילות, סקירות וחדשות על סלבריטאים מכל העולם - והכל בחינם.

< Planet-X

http://www.planetxmagazin.com/

טשטוש גבולות בין דמיון למציאות במרחבים מסתוריים של זמן, זה פחות או יותר מה שתמצא במגזין המיוחד הזה.

שאלה לעניין

עידו גנור: "קראתי את הכתבה 'אז איפה הזכויות' (וויז 67) ויש לי שאלה. כתבתי תוכנה ואת הגרסה הראשונה הפצתי ב-Freeware. במסמכים המצורפים כתבתי כי אין זה "Public Domain", אלא גרסה המותרת להפצה אך אסורה לשינוי.

א. מהן זכויותיי, מבחינת זכויות יוצרים?

ב. ציינתי את השמות "Microsoft" ו-"Norton" מספר פעמים, האם זו עבירה?

א. למעשה, אתה מחזיק בכל זכויות היוצרים על התוכנה שיצרת. עצם העובדה שחילקת את התוכנה בחינם אינה מפחיתה במאום מהזכויות שיש לך לגבי יצירותיך, היות ואין לשנות בשום צורה גם תוכנת Freeware, אלא אם נכתב במפורש כי מותר לעשות זאת.

ב. נושא זה הינו בעייתי במיוחד, שכן במקרים רבים קיים ההכרח להזכיר שמות של חברות אחרות או מוצרים שלהן, אליהם תואמת התוכנה המדוברת, כגון: OS/2, Windows 95, Netscape Nevigator וכו'.

יחד עם זאת, אסור לך להשתמש בשמות של מוצרים אחרים על מנת להדגים או לתאר את הפעולות אותן התוכנה שלך מסוגלת לבצע. הודעות כגון: "התוכנה שלי פועלת כמו ה-"Norton Commander" אסורות וסביר להניח שלא יעמדו במבחן החוק.

ג.י. מאשדוד: "אני מוצא המון תוכנות שונות ל-IRC או ל-Mail, את מי מהן כדאי להוריד?"

בחלק ניכר מהאתרים המוקדשים לתוכנות קיימים דירוגים שונים לגבי איכות התוכנות השונות. בדרך כלל התוכנות הנפוצות יותר בין משתמשי האינטרנט הן גם הטובות יותר - יתרון נוסף של התוכנות הנפוצות באינטרנט מצוי גם באפשרות לקבל תמיכה משירותי התמיכה של ספקי השירות השונים. במידה שתשתמש בתוכנה שאינה נפוצה או מוכרת, סביר להניח כי אנשי התמיכה לא יכירו אותה ולא יוכלו לעזור לך בכל מקרה של תקלה.

חנן זלצר: "יש לי בעיה. בכל פעם שאני פותח את ה-Netscape או ה-Explorer אני צריך לרשום את הסיסמה מחדש, איך אני יכול לגרום לסיסמה להישמר?"

אינך מציין באיזו תוכנת חיוג אתה משתמש, אך הבעיה שאתה מזכיר קיימת בחייגן של Windows 95. קיימות שתי דרכים לפתור את הבעיה, הראשונה היא על ידי הורדה של קובץ מהאינטרנט אותו יצרה חברת מיקרוסופט והוא נקרא: passfix.exe (על ידי הרצה שלו תיפתר הבעיה).

בדרך השנייה מעורבים הצעדים הבאים:

א. גש ל"התחל" - "הגדרות" - "לוח בקרה" - "סיסמאות".

ב. היכנס ל"פרופיל משתמש" וסמן את האפשרות: "משתמשים יכולים להתאים אישית..." ולחץ על אישור.

ג. בשלב זה יש לאתחל את Windows מחדש.

ד. כש-Windows תעלה מחדש יופיע החלון "הגדרת סיסמה בחלונות" - יש למלא Username ולהשאיר את שאר המקום בסיסמה ריק.

ה. בפתיחה הבאה של חיוג לרשת יש להפוך את האפשרות "שמור סיסמה" לזמינה.

נשמח לקבל תגובות, שאלות והצעות ב-E-mail: interwiz@shani.net, או בכתובתנו הרגילה.

BUG החמישייה של יוצאת למבצע בעורף המחשב

149 ש"ח לחמישייה

רק באג יכולה להציע לך חמישה משחקים במחיר של משחק אחד!

3 מארזי משחק

1 משחקי פעולה

BRUTAL - ציפורני הזעם
באי ברוטאל מתקיים טורניר בהשתתפות אמני הלחימה הגדולים בעולם. BRUTAL משלב משחק לחימה עם סרט מצוייר משעשע והרבה תחכום ופילוסופיה.

SUPER STARDUST
ימי הזוהר של אולמות המשחקים חוזרים בגדול למחשב הביתי, בהרפתקת אקשן בחלל.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO
משחק פעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת הלחימה שלך.

מעבר לפחד
הזמן: המאה ה-21. אתה דרייק נהג מונית המנוייס לכוחות המורדים לעזור להפיל את האימפריה. גרפיקה מדהימה, מוסיקה מקורית ומרוצי מכוניות.

STARBALL
משחק Pinball ממוחשב, שעוד לא נראה כמותו.

2 משחקי ילדים

HUMANS I
מאבק לחיים שבו עלייך לצבור נקודות ולהישאר עם כמה שיותר אנשי שבט חיים.

רובוקיד
סיפור הרפתקאות אינטראקטיבי המשלב אנימציה תלת-מימדית, מספק תכנים חינוכיים ומפתח קישורים תפיסתיים.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO
משחק פעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת הלחימה שלך.

רז בעיר העתיד
משחקים אינטראקטיביים, סרטי וידאו מידע מעניין ושירים מקוריים שכתב ושר דני רובס.

באטמן חוזר
העיר גותהם נמצאת בצרות. סייע לבאטמן להציל את העיר מציפורני הפינגווין וככב עימו בקטעים מן הלהיט הקולנועי "באטמן חוזר".

3 משחקי מחשבה

קירנדיה
יערות אפלים ודרקונים רדומים. קווסט ב-4 חלקים, אנימציה מרהיבה.

אופנועי הרעם
ארגון האמנה העולמי השתלט על מרבית הערים הראשונות בעולם. תמיכה במשחק רשת של עד 8 משתתפים, תואם קסדת מציאות מדומה.

HUMANS III
חייזרים זועמים רודפים אחריך במירוץ הפוטוריסטי מרתק כנגד הזמן.

חולית I
משחק מחשב המבוסס על רב המכר והלהיט הקולנועי DUNE. אתה משחק את פול אטרידיס, בנו של הדוכס לטו. עליך לזכות בתמיכתם של המקומיים ולטהר את חולית מבני משפחת הרקונן.

באטמן חוזר
העיר גותהם נמצאת בצרות. סייע לבאטמן להציל את העיר מציפורני הפינגווין וככב עימו בקטעים מן הלהיט הקולנועי "באטמן חוזר".

להשיג ברשת חנויות BUG Store ובחנויות המחשבים והספרים המובחרות

שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם בע"מ, רח' כנרת 13 בני ברק טל: 03-5794711

CREATURES

ילדים זה שמחה

מאת: אור פלג

כמה פעמים הזדמן לכם לשמוע את המשפט "נראה מה אתם תעשו כשלכם יהיו ילדים...?" ובכן, בעזרת תוכנה חדשה זו ניתנת לכם ההזדמנות ליצור חיים מלאכותיים ולחוות קצת הורות.

CREATURES הוא שילוב בין משחק לתוכנה, פרי פיתוחם של מדענים מקיימבריג', אשר הביאו לפריצת דרך באמצעות טכנולוגיית ה-CyberLife שמאפשרת לקיים צורות חיים וירטואליות במחשב האישי. עם צאת התוכנה היא הפכה ללהיט עולמי ואף זכתה בפרס ה-EMMA הבינלאומי היוקרתי, בקטגוריה של משחקי פעולה/סימולציה.

מטרת התוכנה היא ליצור יצורים קטנים וחמודים הנקראים נורנים שדומים במקצת ל"גיזמו" (הזכור לטובה מהסרט "גרמלינס"). עליכם להאכיל אותם, לגדל, לשעשע, לחנך ולטפח אותם ואת צאצאיהם.

הנורנים מתפקדים כיצורים חיים ואנושיים לכל דבר. בתחילת המשחק ניתן לראות את המדגרה בה נמצאות שש הביצים איתן מתחילים את המשחק. בכל ביצה שוכנים נורן או נורנית בעלי DNA וגנים דיגיטליים הייחודיים להם, ובאמצעות בחירה בביצה מסוימת אנו מביאים לעולם את הנורן הראשון שלנו.

הנורנים מטבעם הינם יצורים ידידותיים, סקרניים וחברותיים. הם לומדים בכוחות עצמם מתוך השגיאות וההצלחות שלהם, ומסוגלים לבצע פעולות בסיסיות כמו להרים דברים, ללחוץ על חפצים וכד'.

לאחר שילמדו לאכול, תלמדו אותם לדבר וכך תתקדמו עד שתוכלו לתקשר באמצעות משפטים באנגלית. לאחר שיגיעו לגיל הבגרות, הם יתחילו להתעניין בבני/בנות המין השני, ויביאו לעולם נורנים חדשים שיישאו את הגנים שלהם וימשיכו את השושלת.

העולם בו חיים הנורנים נקרא אלביה, והוא מכיל מקומות רבים בהם ניתן לבקר ולפגוש יצורים מסוכנים. בנוסף לנורנים, מסתובבים באלביה גרנדלים, שהם זן אלים של יצורים החיים על העצים באלביה ובדרך כלל גם נושאים עמם מחלות מסוכנות.

חייו של נורן נמשכים כ-15 שעות משחק, ומתחלקים ל-5 שלבים: ינקות (לידה עד 20 דקות), ילדות (20 עד 40 דקות), התבגרות (40 עד 80 דקות), בגרות (80 דקות עד 10 שעות) ושלב הזקנה (10 שעות ומעלה).

במהלך תקופת חייהם, תפקידכם הוא להשגיח ולשמור עליהם מפני הגרנדלים המסוכנים, ומפני סכנות כמו מחלות וכד'. בנוסף, עליכם לדאוג לפעילותם, הרגשתם ומצבם הכללי. כל זה נעשה בעזרת מספר ערכות העוזרות לכם לטפל בנורן ולשמור עליו. בין הערכות השונות, ניתן למצוא

את "ערכת הבעלים" בה ניתן לקבוע את שמם של הנורנים, לרשום את תאריך לידתם ואף לצלם תמונות שלהם לאלבום המשפחתי. בעזרת ערכת הבריאות וערכת המדע, תוכלו לעקוב אחר בריאותם של יציריכם, לתת להם תרופות במקרה הצורך ולעקוב אחר פעילותם המוחית, מצבם הנפשי ומרכיבים שונים בגופם שיעזרו לכם לשפר ולהשביח את המשפחה.

אל תטעו אף לא לרגע, ותחשבו בטעות שתוכנה זו היא "בסך הכל משחק". ברגע שתביאו לאוויר העולם את הנורן הראשון שלכם, תופתעו לגלות כיצד אתם הופכים להורים קטנים המנסים להאכיל את תינוקם, לשעשע אותו ולהתחיל לדאוג כשלפתע הוא נעלם מהמסך, וכן... אני יכול להבטיח לכם שתתמוגגו מאושר כשהוא יתחיל ללמוד לדבר.

התוכנה גם מאפשרת לכם "לשמור" את "ילדיכם" על גבי תקליטון, להעביר אותו בין חבריכם או בין מגדלי נורנים שונים מרחבי העולם דרך אתר מיוחד ברשת האינטרנט (באותה הדרך גם

להעביר לעירכם נורנים של משתמשים אחרים, ליצור גזעים חדשים ולהרחיב את הממלכה).

המשחק דורש PENTIUM 60 עם 8MB זיכרון ומעלה, כונן CD-ROM מהירות כפולה וכונן תקליטונים 1.44MB, כדי להשתמש בתקליטון המצורף המכיל את שש הביצים המיוחדות שלכם.

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער, ד׳ משירות הביטחון הכללי,
פ׳ מהמוסד וגם ר׳ מהסנטוריום בקריית שמונה.

אחד אלוהינו

היה זה יום חורף לוהט והתכרבלנו אל מול המזגן בדירתה החדשה של מורגן. לפני שבועיים היא החליטה שנמאס לה מרמת גן ועברה, הכיצד לא, לרמת אביב ג׳. כך או כך, זו הייתה שעת המנוחה הראשונה שלנו זה זמן רב, שכן היינו טרודים מזה ימים בשאלה היכן להניח את השידה של מורגן מבלי לפעור חורים ברצף הזמן-מרחב ולבטל (בשוגג, כמובן) את הבריאה כולה. בסוף שמנו אותה על בלטות בצורת ארטישוק שמורגן יצרה במיוחד לאירוע.

"ההנחה הסמויה שטמונה בשאלה שלך," הסברתי לאבי, "היא שיש סיבה מעשית לקיומו של החורף."

"נו?" שאל אבי, שמתקשה להבין נושאים שלא ניתן לירות בהם.

"אתה לא מבין?" אמרה מורגן, "לפי השאלה שלך חייב להיות חורף איפשהו. מה שערן אומר זה שחורף הוא למעשה המחסור בקיומו של הקיץ."

"ואז?" עיכל אבי את הנתונים באיטיות.

"כל עוד לא החליט הקיץ לחפש משהו יותר טוב לעשות הוא נשאר בסביבה." סיימתי את ההיקש ההגיוני.

"הבנתי, מה שאתה אומר זה שהקיץ לא רוצה לעזוב ולא שהחורף לא מגיע."

"בדיוק!"

"אתם יודעים," טענה מורגן, "אני חושבת שאפשר לברר משהו בקשר לזה." היא קמה וניגשה לשידה.

"ראי, ראי, שעל השידה," אמרה מורגן, "למה הקיץ לא..."

"מת?" הציע אבי.

"התאדה?" הצעתי אני.

"יצא?" הציע קול רביעי מהדלת.

שלושתנו הסתובבנו כדי להביט בשלושה חבר'ה צעירים שאחזו בעוגות בית קטנות וחייכו אלינו.

"שלום. אנחנו השכנים מלמעלה, למטה וממול." הם אמרו.

"כמה מפחיד," אמרה מורגן.

היו להם מכנסי פסים ירוקים כתומים וחולצה בצבע כסף.

אבי החל לפסל נשק מהבזוקה שלו.

"תגידי?" שאל אחד מהם, "את לא מורגן לה-פיי."

"האחת והיחידה." אמרתי, "וטוב שכך."

"זיהינו לפי..."

"שקט!" זעק אבי, "אף אחד לא מזהה אף אחד אחר בלי אישור רשמי מקובי!"

"אוקיי, זה נמאס עליי!" קובי קרע את הרקע לעלילה ברשעות, הוא צעד פנימה אל תוך החדר המרופד שלנו עם ערימה של מכתבים.

"הקוראים שלנו התחילו לקטר שאתם עונים על פחות מדיי מכתבים ומבלבלים את השכל יותר מדיי."

"אבל קובי..." התחלנו שלושתנו.

"בלי אבל!" אמר קובי במין תקיפות שיש רק לאדם שיש לו קשר טוב טוב עם מורגן.

"יש לי פה ערימה של מכתבים, מוכנים?"

הנהנו בראשנו כאיש אחד.

"טוב, משה רט, כותב ותיק שלנו, שואל מה לעשות. בחודשים האחרונים כמעט והפסיקו למכור מוצרי AD&D בחנויות סטימצקי או בחנויות אחרות. הוא וחבריו לא מוצאים אספקה חדשה, אפילו לא דרך חברת מיצוב."

"אה, כן." אמרתי, "מיצוב כבר די הרבה זמן לא שיווקו מוצרים חדשים לחנויות וגם לא הזמינו מוצרים חדשים מ-TSR. הייתי ממליץ לכם לפנות לחברת אוליב (050-553277) ולהזמין דרכם. למרות שהם מתמחים ב-FASA ו-ICE יש להם קשרים טובים עם שאר החברות, ואולי הם יוכלו להזמין מוצרים ישירות מחו"ל. חוץ מזה, אתה יכול להגיע לטורניר טמ"י השנה (פרטים במדור חדשות) שם תהיה מכירה גדולה ומוזלת של מוצרים."

"יופי!" שמח קובי, "ועכשיו מכתב מעניין מאוד מזיו כץ, ששואל מה היית עושה כשיש לך כמה שחקני מרוצללים לא ממושמעים. לדעתו, הם שחקנים לא רעים ב-AD&D אבל במרוצללים הדם עולה להם לראש, הם 'מרססים' כל מה שבא ואיכות המשחק שלהם יורדת."

"זה הכי כייף," ענתה מורגן, "לשחקנים שמוותרים על משחק התפקידים ומשחקים חתוף'תם וחסל'תם (או תירה'בם ותחרר'תם) יש להחזיר מנה כנגד מנה. גם בהם ניתן לירות וגם הם יכולים למות, במיוחד במשחק אלים וקטלני כמו מרוצללים."

"עוד מכתב על מרוצללים קיבלנו מאורית מירושלים שטוענת ששיטת היוזמה של מרוצללים מאוד לא הוגנת, ויש יתרון עצום לדמויות עם מגברי רפלקסים. היא רוצה לדעת אם יש דרך לשפר את המצב."

"זה נכון." השיבה מורגן, "יש לי רעיון בקשר לזה, במקום שיוזמה הגבוהה מ-19 תתפרש כריבוי פעולות לפני הפעולה הרגילה, כלומר יוזמה 42 פירושה פעולה בסדר יוזמה 42, 32, 22, 12 ו-2. 42 תציין פעולה בסדר יוזמה 2 אבל 4 פעולות בונוס שחצי מהן יהיו לפני 2 (כלומר ב-22 ו-12), וחצי אחרי 2 (כלומר במינוס 8 ומינוס 18). ואז, אם למישהו אחר תהיה יוזמה של 6, לבחור המהיר יהיו 2 פעולות לפניו ושלוש אחריו. אגב, אם החלוקה אינה שווה (למשל

יוזמה 35 שזה 5 ושלוש פעולות בונוס), מקבלים יותר פעולות לפני הפעולה הרגילה ופחות אחריה."

"שאלה מיעקב הראל," המשיך קובי, "הוא רוצה להפסיק לשחק AD&D ולחפש משחק פנטזיה אחר, והוא מדגיש פנטזיה ולא שום דבר אחר. מה הייתם ממליצים לו אם הוא אומר מראש שהוא מוכן ללמוד הכל, העיקר שיהיה מעניין."

"אני אענה," אמר אבי, "אם אתה רוצה פנטזיה בלבד לא נשלח אותך לשיטות אוניברסאליות כמו הגיבור או GURPS. שיטות הפנטזיה שניתן להשיג היום בארץ (לרוב דרך חברת אוליב) הן: Of Gods & Men, Earthdawn, MERP ו-Rolemaster החדש.

Of Gods & Men היא שיטה חדשה ולא מוכרת שאין לה הרבה הרחבות, רמת הריאליזם שלה היא בינונית, אך ספר החוקים הבסיסי מכיל המון מידע והוא קל ללימוד. היתרון הגדול שלו הוא שהוא מהיר למשחק בדומה ל-AD&D, והחיסרון הגדול הוא שיש הרגשה שהשיטה צולעת מאוד בכמה נקודות קריטיות, ונראית כמו שיטה שמישהו שיפץ ותיקן.

Earthdawn היא שיטת הפנטזיה של FASA והיא עמוקה ומפורטת. מדובר בשיטה ריאליסטית למדיי וספר החוקים מאורגן היטב (זוהי שיטת כישרונות-דרגות). היתרון הגדול הוא בעולם המערכה שהינו מעולה כמו כל מערכה של FASA בשיטת הקסם הייחודית. החיסרון הוא בשיטת הצעדים וריבוי הקוביות - צעד 6 הוא מספר מסוים של קוביות 10, עוד כמה קוביות 8 וכו׳. מעבר לכך, צעד 12 הוא מספר אחר של קוביות 12 וכמה קוביות 8 ו-4 נוספות, בקיצור קצת מבולגן.

MERP היא השיטה התואמת את עולמו של טולקין ולכן העולם פשוט מקסים, זוהי הפשטה של Rolemaster ולכן הריאליזם גבוה למדיי ומדובר בשיטת כישרונות-דרגות נוחה ללמידה ולשימוש. היתרון הגדול הוא בערכה המדהימה ובריאליזם שמשולב עם טבלאות קצרות ונוחות. החיסרון הוא שיש מספר מוגבל של דרגות, לחשים, יצורים וחפצי קסם בספר המקורי.

Rolemaster היא מלכת הריאליזם - זוהי השיטה המפורטת ביותר, לא רק מבחינת האפשרויות במשחק ושיטת הקרב, אלא גם בעומק הדמות וכמות המידע שיש לך על הדמות אותה אתה משחק. ספרי החוקים נרחבים מאוד וערוכים היטב, והשיטה מכילה המון כלי נשק ויותר מ-2,000 לחשים. היתרון הגדול הוא בריאליזם הגבוה ובפירוט העצום שיש על הדמות, הן מבחינת כישרונותיה והן מבחינת 'מידע יבש'. החיסרון הוא בעובדה שהשיטה איטית למדיי למי שאינו משופשף בה עד מאוד. זהו, אני מקווה שעזרתי לך. אם לא שלח אלינו עוד מכתב."

"זה מספיק?" שאלתי את קובי.

"להפעם." השיב קובי, "אבל תתחילו לענות על יותר מכתבים אחרת אני אקרע לכם שוב את העלילה."

"אם זה מספיק," שאל אבי את מורגן, "אז אפשר להראות לו מי הבוס?"

"מי הבוס?" שאלתי.

"אני!" הודיעה מורגן והקישה באצבעותיה בחיוך מרושע!

המשך יבוא.....

בבילון 5: הדור הבא

מאת: ערן אבירם

את הסיפור קיבלנו מערן אבירם מראשון לציון ומייד החלטנו לפרסמו ככתבה ראשית. הוא נכתב כמחווה לשתי הסדרות: מסע בין כוכבים ובבילון 5, ולוקח אותנו להרפתקה חדשה לגמרי...

"קפטן יש כאן רבע מיליון אנשים!" התלוננה טרוי, "אתה רוצה שאני אברר מי בדיוק מדוכא?!"

"אני רוצה שהצוות יהיה מאושר." אמר פיקארד.

"המפקד, שוב שכחת שאנחנו בתחנת חלל אורחית." הזכיר לו דאטה בשלוותו הרגילה.

"אה, נכון." נזכר ז'אן לוק "אז מה בעצם אפשר לעשות? נורא משעמם פה."

"המפקד, מבקש רשות ללכת לרדת על ג'אקר שוב." ביקש וורף ברשמיות.

"הבקשה נדחית." רטן פיקארד.

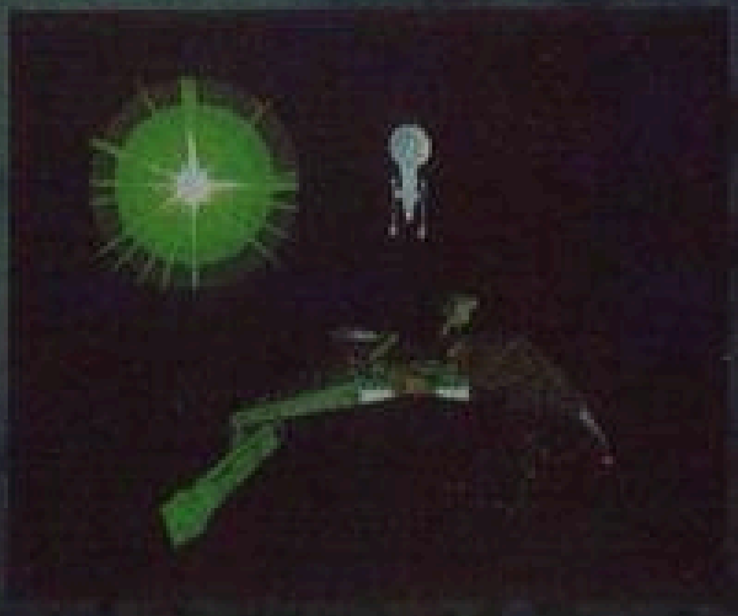
"אבל הוא כל כך קירח, המפקד! אפילו חצי קמט אין לו על המצח!" התחנן וורף.

רייקר חייך כהרגלו.

דלת ה-C&C נפתחה ודוקטור קראשר נכנסה, מבט מוטרד על פניה.

"אני מרגישה שאת מוטרדת." אמרה לה טרוי.

"כן... יופי... קפטן," פנתה הרופאה לפיקארד.



"או, בוורלי, מה קרה?" שאל הקפטן.

"ז'אן לוק," אמרה הרופאה בעצבנות, "נמאס לי שהצוות הרפואי בא אליי כל רגע ומבקש שאפסיק להשתמש בממריצים. אין לי מושג על מה הם מדברים! והם גם טוענים שהתפטרתי!"

"המפקד, מבקש ללכת לטפל בהם." ביקש וורף, גבתו רוטטת.

"לא מר וורף, תירגע." אמר הקפטן, התיישב בכיסאו ויישר את מדיו. הוא לחץ על הסמל שלו, "פיקארד למרפאה."

קול הגיב מכף ידו. "כן, קפטן."

פיקארד הביט בתימהון על כף ידו הימנית. לא היה שם כלום. רייקר הרים גבה, כמובן.

"יד?" שאל הקפטן.

"לא, קפטן," ענתה היד, "זו המרפאה. רצית משהו?"

"אה, לא, כלום, לא חשוב." אמר הקפטן במהירות.

"בסדר, קפטן."

הקפטן ורייקר החליפו מבטים.

לפתע נפתחה הדלת והשגרירה המינבארית דלן פרצה לחדר בסערה. "קפטן." היא אמרה בקולה המתבכיין, "אני מאוד חוששת!"

"אני מרגישה שאת חוששת." אמרה לה טרוי.

רייקר הרים גבה.

דלן התעלמה משניהם, "התחילה עוד מתקפת צללים בגזרה ארבע שלוש שתיים!"

רייקר קפץ מכיסאו, "כוננות אדומה!" הוא צעק, "העלה מגינים!"

כלום לא קרה.

"אילו מגינים?" שאל וורף בבלבול.

"אני... אני לא יודע מה עבר עליי." אמר רייקר בתמיהה והתיישב בכיסאו, "זה היה מין רפלקס כזה."

דוקטור קראשר הוציאה את הטריקורדר והחלה בוחנת את רייקר. כלומר, אם היה לה טריקורדר.

"קפטן, חייבים לעשות משהו." התבכיינה דלן, "אנחנו צריכים לעלות על הכוכב הלבן."

"הגרוטאה הזו?" אמר פיקארד בבוז. "אין לה אפילו וורפ!"

"המפקד," ציין דאטה, "גם לנו אין."

"הממם..." שקל זאת הקפטן במשך רגע, ולחץ על הסמל.

"פיקארד ללאפורג'!"

"כן קפטן?" ענה ג'ורדי.

"ג'ורדי, מה אתה עושה ביד שלי?"

"המפקד?"

"לא חשוב, אני צריך מנועי וורפ, דחוף!"

"המפקד, אני לא בדיוק מצאתי את כור החומר-אנטי-חומר, בעצם לא מצאתי אפילו את הנדסה. המעלית כל הזמן רוצה שאני אגיד לה צבעים ומספרים."

"זה לא משנה, אנחנו צריכים וורפ!"

"אבל קפטן!?!" התרעם ג'ורדי.

"כמה זמן זה ייקח לך?"

"שבועיים, שלושה..."

"יש לך חמש דקות."

"מה?!?!?!?!?!" נסער ג'ורדי.

"אני מרגישה שג'ורדי נסער." אמרה טרוי, אבל אף אחד לא הקשיב.

רייקר הרים גבה.

"קפטן," ציין דאטה, "אני יכול ללכת

לעזור לה?"

"Make it so." אמר הקפטן.

דאטה קם מכיסאו ויצא מחדר הבקרה. הוא התקדם לעבר המעלית כשלפתע הבחין בקוש. "אה, סלח לי אדוני השגריר." אמר דאטה, "אבל נראה לי שהחנות שלך פתוחה." קוש הסתובב אל דאטה, הביט בו בצורה משונה, הפנה את 'ראשו' כלפי מטה ועינו נפקחה בתדהמה, הוא באמת שכח לסגור אותה!

הוא הסתובב במהירות אל הקיר ונשמע קול 'ווזפ'. השגריר הסתובב אל דאטה בשנית.

"@$ #% # תודה #$@%@" הוא בעבע.

"אין בעד מה אדוני השגריר. אני יכול לעזור לך בעוד משהו?"

" $ @ # % # @ $ NEVER ASK THAT QUESTION!!! @ #$%@ #$" התרעם קוש וגלש משם בסערה.

"Intriguing." חשב דאטה.

"קפטן!" נשמע קולו של ג'ורדי בחלל החדר, "התקנתי את מנועי הוורפ. אתה לא תאמין איך!"

"כן, יופי, יופי." קטע אותו פיקארד. הוא התיישב בכיסאו, יישר את מדיו, פנה אל ההגאים ואמר "קבע מסלול לגזרה ארבע שלוש שתיים, וורפ 8."

"המסלול נקבע המפקד."

הקפטן הרים את ידו בתנועה מוכרת. "Engage!" הוא הכריז והוריד את ידו.

התחנה העצומה רעדה בזמן שמנועי הוורפ האדירים שלה השמיעו את ה'ווווווופ', והזניקו אותה למהירות מטורפת בין הכוכבים.

הספינות המינבאריות שעד לאותו רגע היו במסלול הגנתי סביב התחנה הביטו בה נעלמת.

"טוב, חוזרים הביתה." הכריז הקפטן המינבארי והספינות פתחו שער קפיצה ונעלמו בתוכו בדרכן למינבאר.

בינתיים בגזרה ארבע שלוש שתיים קפצה ספינת צללים אל החלל האמיתי, והחלה טוענת את הלייזרים הוורודים הענקיים והמאוד מפחידים שלה.

בבילון הגיעה לגזרה.

"מהר קפטן," בכתה דלן, "עכשיו ההזדמנות שלנו להתקיף אותם! תאסוף טלפאטים ונשמיד אותם."

"אלוהים אדירים," התרעם הקפטן, "זוהי הפרה של הצו הראשי של סטארפליט, אנחנו ננסה לתקשר איתם קודם בדרכים ידידותיות."

"אבל ז'אן לוק..." אמרה קראשר בערמומיות, "הרי אין פה סטארפליט!"

"הממם, יש נקודה בדברייך, וחוץ מזה מה זה לעזאזל טלפאטים?" הרים רייקר גבה.

"אני מרגישה שאתה מבולבל." לחשה טרוי לקפטן.

"קפטן הם טוענים לייזרים!" אמר וורף בקול ונרכן על צג הבקרה שלו.

"כוננות אדומה! העלה מגינים!" קפץ רייקר. הוא נרגע לרגע וראה שכולם מביטים בו במבט משונה.

"אה, לא חשוב." הוא אמר וחזר בשקט לכיסאו, לא לפני שהרים גבה.

"קפטן הם עומדים לירות!!!" צעק וורף בפאניקה.

"אני מרגישה שאתה נסער." אמרה לו טרוי ברוגע.

"עוד פעם אחת כזו ואני אכניס לך אחת!" הזהיר אותה וורף, גבתו רועדת בטירוף.

"תירו עליהם בכל מה שיש לנו!" צעק הקפטן.

תותחים נטענו, לייזרים כוונו, ספינות יצאו ומגינים הורמו.

"קפטן," בקע קולו של ג'ורדי מכף ידו של פיקארד.

"כן, יד."

"הצלחתי לתת לנו מגינים, אתה פשוט לא היית מאמין..."

"כן, כן, נהדר, שב בשקט ג'ורדי. אתה יודע, אנחנו עושים כאן עבודה קשה!"

"סליחה המפקד..." ענתה כף ידו של הקפטן בשקט.

ספינת הצללים החלה לירות על כל מה שהתקרב אליה, אך לאחר זמן קצר נכנעה לכמות הכוחות שעליה ורוסקה. צהלה החלה בגשר וכולם רקדו בשמחה.

"אני מרגישה שמחה, אני מרגישה שאתם..." טרוי נפלה מחוסרת הכרה על הרצפה.

מאחוריה גיחך וורף, רייקר הרים גבה.

לפתע בחלל שמול התחנה נוצרו עשר ספינות צללים גדולות, שחורות ומפחידות. כל המבטים הופנו לעבר הצג הראשי, שקט השתרר על הגשר והופר רק על ידי קול גבותיו של רייקר.

דלן התעלפה.

"מר וורף, Fire at Will!" צווח הקפטן.

וורף שלף פייזר וירה ברייקר.

"הרבה יותר טוב." אמר הקפטן וחזר לכיסאו.

"אני מרגישה פחד." מלמלה טרוי מהרצפה, "אני מרגישה..."

וורף ניצל את העובדה שהפייזר עדיין בידו."

"שתי ציפורים במכה אחת." ציין הקפטן.

וורף נזכר בכך שפיקארד לא הרשה לו לרדת על ג'קר וירה בו בכעס. פוחתו המבהיקה של פיקארד החזירה את הירייה שפגעה בקראשר.

"גאח'!" קרקר וורף בקלינגונית.

"לעזאזל." אמר פיקראד, "הצוות שלי מתפרק, אני..."

לצערו הרב באותו הרגע פוצצה ספינת החלל על ידי הצללים לחלקים קטנים, ומהיקום נחסכה הערתו המטופשת הבאה של פיקארד וכל הגזעים נשמו לרווחה והמשיכו במלחמה שלהם ללא הפרעות נוספות.

חיילי החורבן

מאת: צחי זכאי

באופן אישי, אני מאוד אוהב משחקי קלפים. לאחר שגיליתי את נפלאות ה-MAGIC החלטתי לנסות משחק קלפים חדש שנשביתי בקסמו - חיילי החורבן. זהו משחק לוחמה עתידני, השונה מאוד מ-MAGIC, ואני נהנה ממנו בעיקר משום שיש בו אסטרטגיה וקרב, וגם מהסיבה המעשית שהקלפים הבסיסיים וספר החוקים תורגמו לעברית.

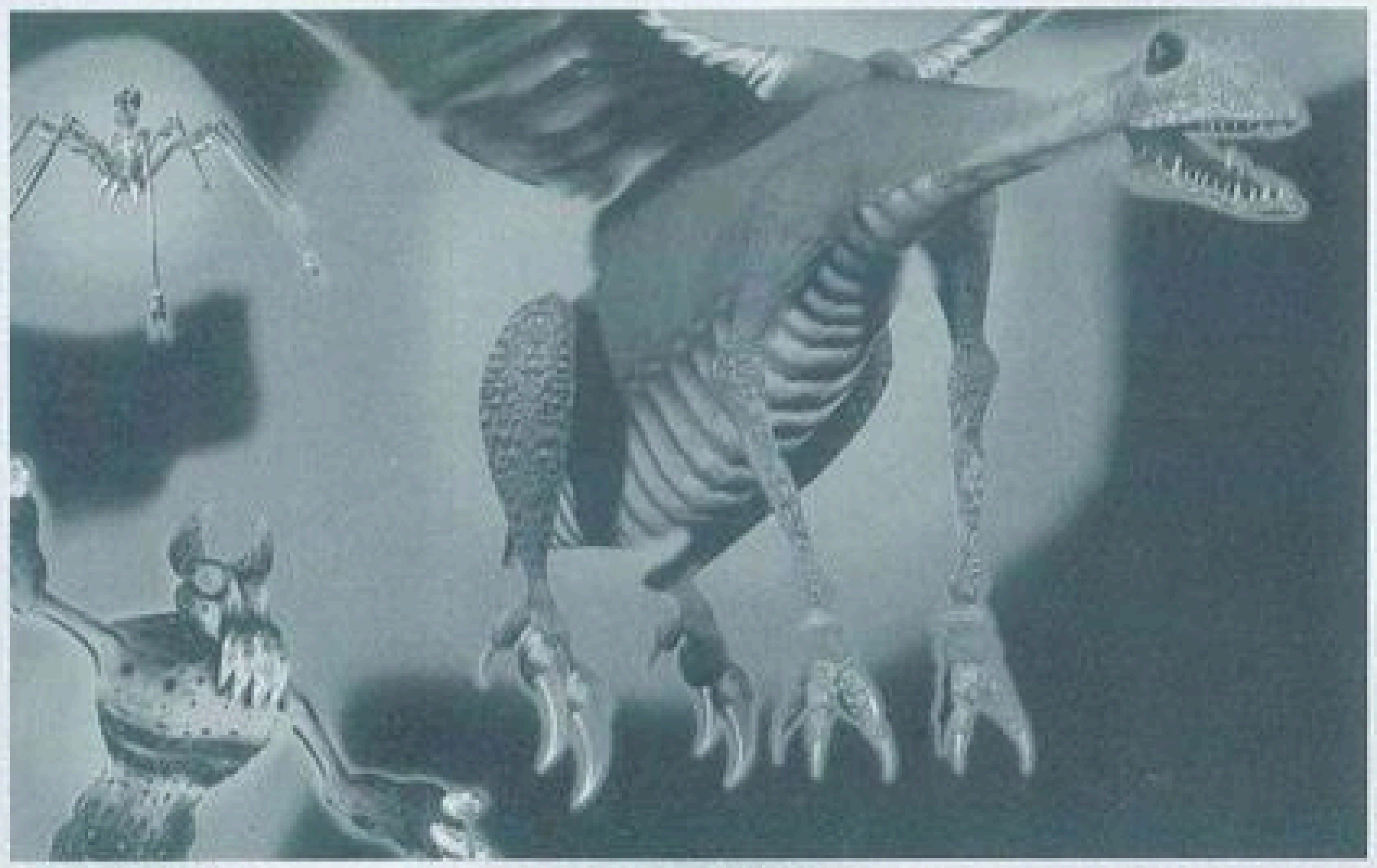
בחיילי החורבן הקרב מתרחש בעתיד, לכל שחקן יש קבוצות של לוחמים - חבורה וכנופיה, איתן הוא תוקף את חיילי היריב במטרה להשיג כמה שיותר נקודות קידום. מלבד הלוחמים יש סוגים רבים של קלפים כמו קלפי ציוד, לחשי תורות, לחשים של הסימטריה השחורה, אסטרטגיה ועוד.

"איך נכנסים לחשים במשחק עתידני?"

חיילי החורבן הוא משחק טכנו-פנטזיה והוא מבוסס על משחק התפקידים - יומני המוטאנטים. טכנו-פנטזיה, הוא סגנון משחק המעמיד לרשותך לוחמים חמושים במכונות ירייה מושלמות שזורקים לחשים שונים ומשונים מדי פעם, כמו גם מכשפים שטסים בחלליות חדישות. בקיצור, פנטזיה ומדע בדיוני מעורבבים עם מרחץ דמים ותחמושת חיה.

הקלפים הכי חשובים במשחק הם קלפי הלוחמים. יש הרבה תאגידים (אימפריאל, מישימה, באוהאוז, קפיטול וסייברטוניק) שהם "המדינות" של המשחק, ומלבדם יש שתי קבוצות מיוחדות. קבוצות האחווה כמו קבוצה של פאלאדינים עתידיים והלגיון השחור, הם החבר'ה הרעים. כל חיילי התאגידים והאחווה שלך הם 'החבורה' ואילו כל לוחמי הלגיון השחור הם 'הכנופיה' (לא שיש הבדל בחוקים).

לכל לוחם ארבע תכונות: קרב, ירי, שריון וערך. תכונות הקרב והירי משמשות לקרב פנים אל פנים (קרב) או טווחים (ירי), ותכונת השריון להתגוננות מול לוחמים אחרים. תכונת הערך מהווה את כמות נקודות הגורל שתרוויח על הריגתו של הלוחם + כמות נקודות הגורל שתשלם על מנת להכניס אותו למשחק.



מלבד זאת, ישנן משימות שניתן להטיל על הלוחמים, ציוד שמיועד להם (כולל ציוד על ציוד כמו כוונות טלסקופיות שיושבות על ציוד וכלי נשק), ביצורים שתכליתם להגן עליהם וערב רב של קלפים מיוחדים אחרים.

הקלפים הכי מיוחדים הם הלחשים, התורות של האחווה והסימטריה השחורה של הלגיון השחור. לחשי התורה מתחלקים לנבואה, תפעול, קינטיקה, כוח המוח, חילוף, הכרה, יסודות וגילוי רוע. לעומתם, לחשי הסימטריה השחורה אינם מתחלקים לקטגוריות, אך כל מעריץ של מטיף שחור יכול להטיל רק סימטריה כללית.

למשחק יש הרחבות רבות הכוללות קלפים וחוקים חדשים (כגון: Golgotha, War Zone, Inquisition ו-Apocalypse) אשר לא תורגמו לעברית, אך מכיוון שבתרגום של החוקים והקלפים רשומים בסוגריים כל המונחים באנגלית, אין בעיה לתרגם לכאן או לכאן ולשחק גם בקלפים בעברית וגם באנגלית.

מעבר לכך, יש לציין שהקלפים של ההרחבות חזקים יותר (ולפעמים הרבה יותר) מהקלפים הבסיסיים, ולכן לשחקן ללא גישה לקלפים באנגלית תהיה חבילת קרב חלשה יותר.

סיפורים, הרפתקאות, רעיונות וכל המוזר והיוצא דופן, שלחו למדור משחקי התפקידים - כתבות חוץ.

Fading Suns
שקיעתה של הזריחה

לשוק משחקי המדע הבדיוני יש בעיה. בכל פעם שמנסים שיטת מדע בדיוני עצמאית לחלוטין היא לא מחזיקה מעמד יותר משנה (הבחנו בכך במקרה של Spacemaster של ICE או Traveller של GDW ועוד). בדרך כלל הדבר לא נבע בהכרח מנתוני מכירות חלשים כמו אלה שגרמו ל-GDW לפשוט רגל, או משיקולי שיווק אשר מעכבים את Spacemaster כבר למעלה משנה בעריכה מחדש.

אין לי רצון או אינטרס להגביר את הייאוש, אך סימפטום נוסף למפלה ידועה מראש, מצוי במשחקים המבוססים על סרט מוכר - ומסתבר כי אלה לא נוטים להצליח (Star Wars של חברת West End Games).

אם כך, אלו כן מצליחים?

ניתן לקבוע, אם כי בזהירות שמשחקי מד"ב שמערבבים פנטזיה נוטים להצליח בשוק.

לאור הבחנה זו, קמה חברת Holistic החדשה והחליטה שאם מד"ב פנטזיה "הולך טוב" אז מד"ב-פנטזיה-אימה יילך עוד יותר טוב ויצרו את Fading Suns, משחק המתרחש במילניום השישי (קצת לפני שנת 5,000 ליתר דיוק) לאחר נפילתה של האימפריה האנושית.

השיטה והרקע יפים מאוד וקשה שלא לראות כי זהו אכן משחק מעולה ומושקע. אלא מה, כמו רוב משחקי המד"ב הוא מתרחש בתקופה של שקיעה טכנולוגית, כך שיוצרי המשחק יכלו להימנע מלהסתבך עם תיאוריות וטכנולוגיות פנטסטיות ודמיוניות - מחלה שרוב משחקי המד"ב סובלים ממנה מלבד Spacemaster של ICE.

טורניר המשחקים הישראלי

בפורים הקרוב יתקיים לראשונה טורניר המשחקים הישראלי, אשר יחליף את טורניר הדרקונים הוותיק. השנה, יכלול הטורניר משחקים בכל השיטות שתורגמו לעברית: מבוכים ודרקונים (רגיל ומורחב), מרוצללים ומגוון רחב של שיטות באנגלית.

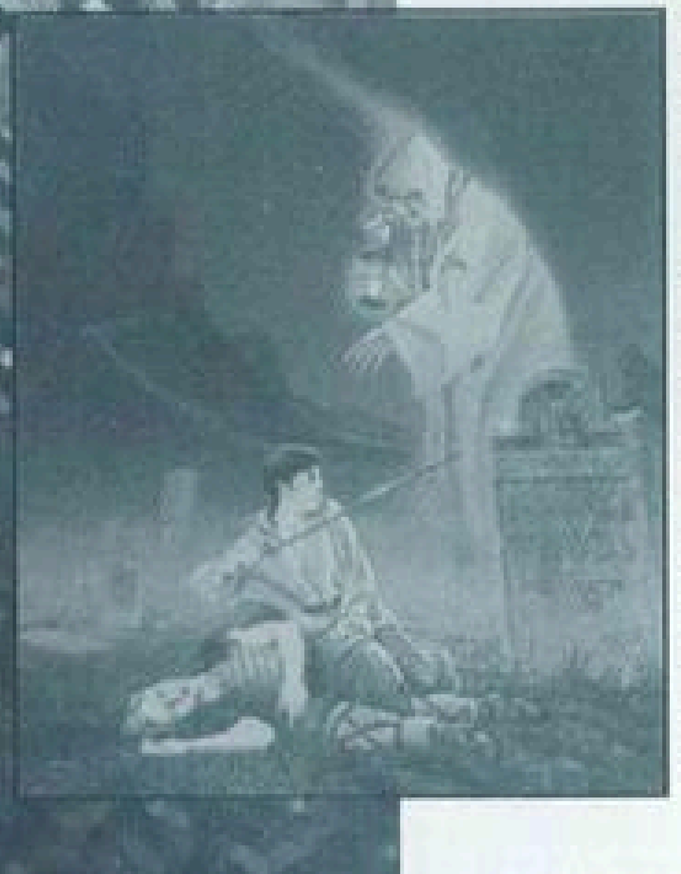
מעבר לכך, ייערך טורניר בשלושת משחקי הקלפים הנמכרים בישראל: Magic, חיילי החורבן ו-Middle Earth the Wizards.

הטורניר ייערך בבית הצנחן ברמת גן וניתן להירשם מראש אצל נציגי אוליב: 050-553277, או להגיע ישירות ליום הטורניר.

אלו שיגיעו יוכלו לבחור מבין מגוון רחב של טורנירים במשחקי תפקידים, משחקי קלפים ומשחקי לוח במחירים מוזלים (25-35 ש"ח). חשוב להזכיר כי קבוצות משחקי התפקידים חולקו על פי גילים, כך שלבוגרים יותר ולמשחקי האנגלית שמורה קומה נפרדת משל עצמם.

כמו בשנים עברו גם השנה תהיה מכירה של מוצרים במחיר מוזל, אלא שהפעם היא תהיה נרחבת במיוחד, שכן מלבד החברות הרגילות המשווקות בארץ - FASA, TSR ו-ICE, הוזמנו מוצרים מחברות כמו Chaosium, R Talsorium, Holistic, NSQ ורבות אחרות. כך שאם אתם מחפשים את Rolemaster, MERP, שיטת הגיבור, מרוצללים או משחקים אחרים כמו Call of Cthulhu, Pendragon או כל משחק שאי פעם סוקר בוויז - טורניר טמ"י (טורניר משחקים ישראלי) הוא הכתובת הנכונה!

לפרטים או הרשמה ניתן לצלצל לנציג אוליב, 050-553277 או 09-8941248.

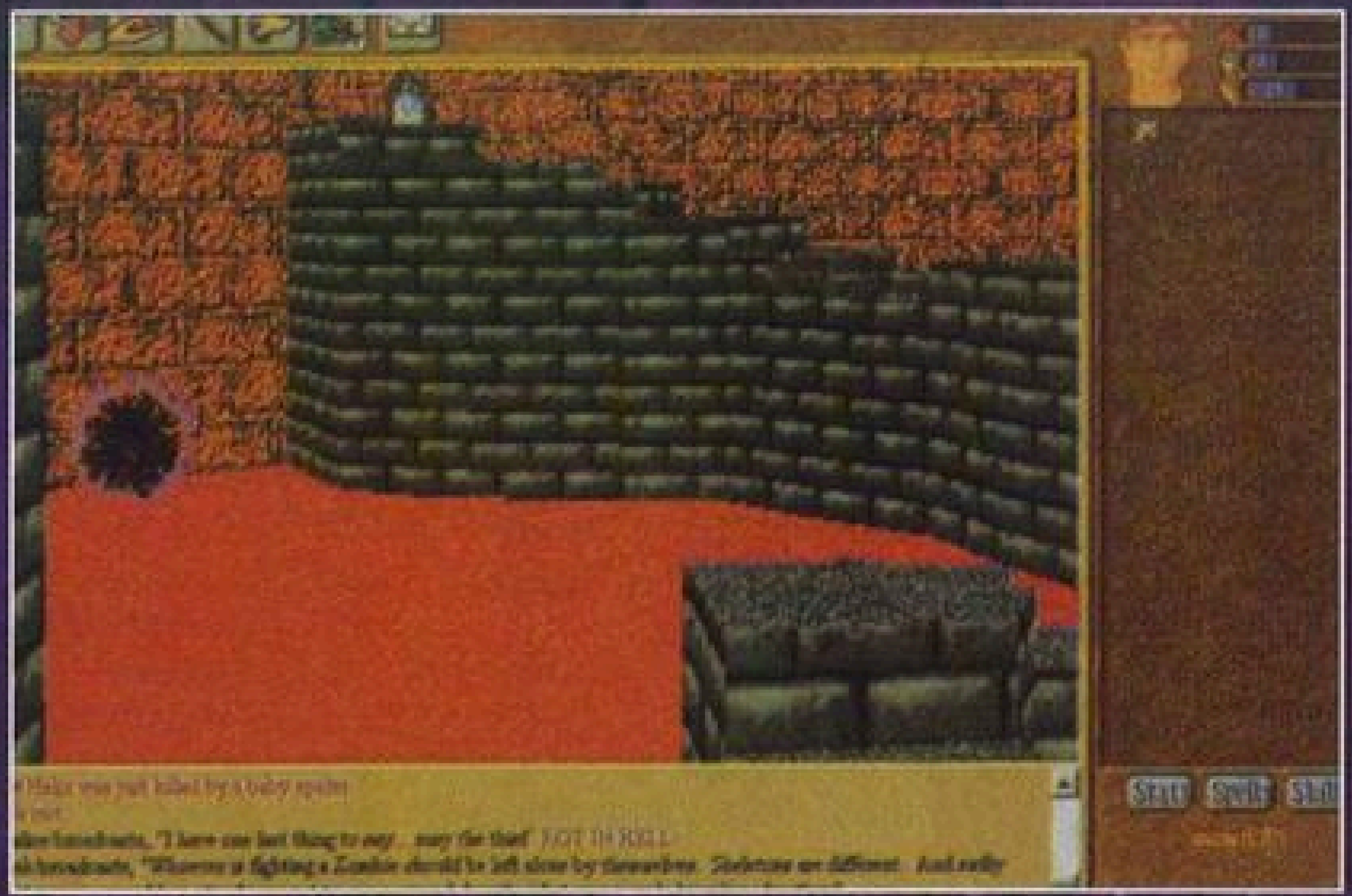


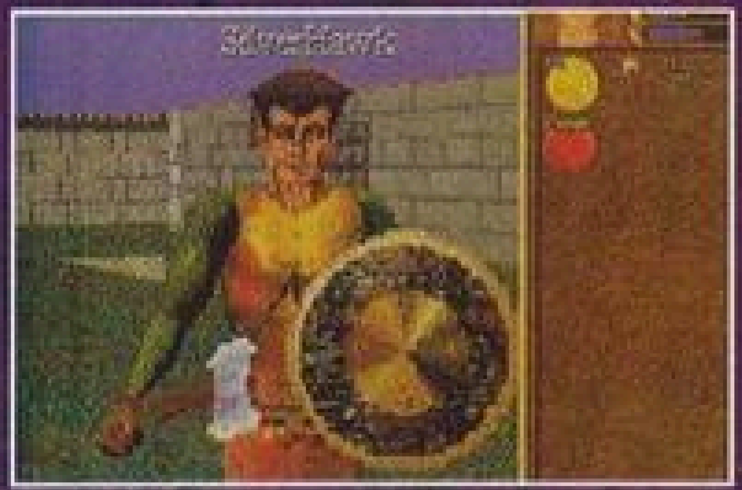
אלריק ואבי סער: הקומיקס

חברת הקומיקסים Dark Horse מוציאה סדרת קומיקסים בשבעה חלקים המבוססים על סיפוריו של מייקל מורקוק אודות אלריק (הנסיך הלבקן) ואבי סער (חרב התוהו המקוללת של אלריק).

חברת Dark Horse אולי אינה מוכרת לקוראינו, אשר מכירים דווקא את חברת Marvel המוציאה לאור של הקומיקסים Spiderman, X-man ואחרים, או חברת DC המוציאה לאור של סופרמן, באטמן ואחרים.

חברת Dark Horse אינה מתרכזת בסופר-גיבורים אלא בקומיקסים למבוגרים וברעיונות קצת שונים. הקומיקס של אלריק אמור להיות צ'ופר לא רגיל לאוהדי סאגת הגיבור הנצחי של מייקל מורקוק, כמו גם לכלל אוהבי הפנטזיה.





MERIDIAN 59
הרפתקה שלא נגמרת

מאת: דוד זילברשטיין

3DO יצאה עם משחק מסוג חדש – הרפתקת אינטרנט. זן זה, שמקורו במשחקי התפקידים מושתתי הטקסט (שרצים על הרשת), יוכל להיות הלהיט המשוחק ביותר בעולם משחקי המחשב. הסיבות לכך הן גרפיקת תלת ממד, אינטראקטיביות ברמה גבוהה ממה שהכרנו בקווסטים רגילים וריבוי משתמשים עצום.

MERIDIAN 59 הינו עולם קסום, עולם אחד מבין עולמות ה-MERIDIANS. כשהכל התחיל להתפשל שם וכוחות הרשע החלו להילחם בכוחות הטוב וכו', העסק התחיל להיות מעניין. תופעה המייחדת את MERIDIAN 59 משאר העולמות, היא העובדה שאורחים זרים, עוברים ושבים, מתיירים ברחבי ה-MERIDIAN ומתקשרים עם יושביו הקבועים ועם האורחים האחרים. אותם אורחים הם אנחנו, גולשי הרשת הנכנסים למשחק ורשאים לעשות כרצוננו ללא גבולות ומסורות.

בתיאוריה, MERIDIAN 59 הינו עולם המורכב מסביבות תלת ממד נוסח HERETIC, אליו מגיעים כל השחקנים מכל העולם דרך המחשב האישי. אם השחקן רוצה להפסיק, אין שום בעיה, כל שעליו לעשות הוא להתנתק מהמשחק וכשיחזור, תופיע דמותו באותה נקודה בה הפסיק.

למעשה, שרת אינטרנט אחד אינו יכול לספק את המשחק ביעילות למספר משתמשים כה רב ולכן קיימים מספר שרתים. בכל אופן, אנו עדיין מתקשרים עם אנשים מכל רחבי העולם, פרט לעובדה שמכסת המשתמשים בכל שרת מוגבלת במטרה להגן על מהירות המשחק.

קווים לדמותו

בפעם הראשונה שניכנס ל-MERIDIAN 59, נבנה את הדמות שלנו. אין סוגי דמויות מהן ניתן לבחור, אלא פשוט רשימה של תכונות - כוח, זריזות, מיסטיקה, יכולת כיוון וכו'. הנטייה בין לחימה, כישוף או שילוב של השניים, נקבעת לפי כמות הנקודות שהשקעתם בכל תכונה, מה גם שעלינו לבחור קסמים ומיומנויות - הקסמים כוללים מבחר נפוץ של כישופים כמו כדור אש, אור, חושך, ריפוי וכד', והמיומנויות כוללות, אגרוף, לחימה בחרב, לחימה ב-MACE, התגוננות ועוד.

בונים את הכוח

לאחר בניית הדמות, נופיע באחת מאכסניות הערים שב-M59, אחד המקומות הבודדים בו הדמות היא בלתי פגיעה לחלוטין. לרשותנו כלי הנשק MACE, 700 מטבעות זהב ו-2 תפוחים. לא הרבה, אך מספיק בשביל ההתחלה.

כדי להשתפר, עלינו להשתתף בקרבות ולהיזהר לא למות, דבר שהוא די מסובך בהתחלה. מומלץ למצוא שחקן אחר, לשוחח איתו מעט ולהצטרף אליו כדי שיגן עלינו ברגעים הקשים. אין כאן ממש מושג של ניסיון או X.P., אך לחימה ממושכת תעלה את רמת המיומנויות, איכות הכישוף ואת כמות כוחות הכוח והקסם.

מלאך קטן שומר

מכיוון שאנו שחקנים טירונים, נמצא מעלינו מלאך שומר המגונן עלינו מכל רע כמעט בכל האזורים. אמנם במצב זה מפלצות עדיין יכולות להרוג אותנו, אך מופעל מנגנון שאינו מאפשר לשחקנים להרוג שחקנים. מנגנון זה נועד לסנן שחקנים-הרסניים שאינם רציניים כלפי המשחק, ובאו רק כדי להרוג אחרים מתוך ונדאליזם.

רק כאשר ה-.H.P (כוח החיים) שלנו עולה ל-30 (מתחיל ב-20), אנו יכולים לחסל שחקנים אחרים ואחרים יכולים להשמידנו. ההיגיון מאחורי מנגנון זה טוען ששחקן שיטרח לשחק כל כך הרבה זמן הוא לא "מאנצ'קין" טיפוסי (מאנצ'קין הוא כינוי סלאנג לנודניק אינטרנטי טיפוסי).

בכל אופן, ב-MERIDIAN 59, אם רצחת שחקן אחר, שם הדמות שלך, המתנוסס תמיד מעל הראש שלך באותיות לבנות, הופך לאדום. וכעת, כל מי שנמצא בסביבתך יכול לדעת שאתה PKer (קיצור של PLAYER KILLER). בנוסף, רוחו של השחקן שרצחת (מפלצת המשוחקת על ידי המחשב), רודפת אחריך לכל מסך אליו תגיע ומתקיפה אותך. כלומר, לפני שתרצח מישהו, בדוק היטב שאתה מספיק חזק גם בשביל לחסל את הרוח שלו.

לא כל פגיעה מחסלת שחקנים, אך אם רק תפגע בשחקן אחר, בטעות או בכוונה, תהפוך ל-OUTLAW ושמך ייהפך מלבן לכתום.

כמובן שאם אנחנו שחקנים טובים והרגנו PKer-ים ו-OUTLAWS לא נחשב כרוצחים בעצמנו, להיפך - הודעה תופיע בכל רחבי ה-MERIDIAN המבשרת כי אנחנו חיסלנו את הרוצח או הפושע הנתעב הפלוני אלמוני.

לא כל ה-PKer-ים הם שחקנים המנסים להרוס את המשחק. חלקם הפכו לכאלו כשיישבו סכסוך קטן, חלקם רוצחים להשכיר (ולא סתם רוצחים) וחלקם שייכים לגילדות.

יש לי גילדה הכי טובה

הגילדות הן קבוצות מלוכדות הנאמנות לאידיאל מסוים, אותו הכתיב מייסד הגילדה. חברי גילדה יעזרו אחד לשני ולרוב יעסקו במאבק בלתי פוסק בגילדות אחרות. לכל גילדה יש מקום מפגש חשאי (בית הגילדה) ומכיוון שיש מעט מקומות כאלו ב-M59, המאבק מחריף, שכן גילדות חדשות זקוקות למקום מפגש ולעתים עליהן לגרש את הגילדה הקודמת משם. מלחמות גילדות רבות הפכו לנקמות דם ארוכות.

היום שאחרי

כשאנו מסיימים תקופת חיים, לא הסתיים המשחק, אין מה לדאוג. אנו עוברים ל-UNDERWORLD, אליו מגיעות כל הנשמות התועות ורוב הרכוש והשיפורים שצברנו יילקחו מאיתנו כמו גם כספנו. אמנם אנחנו עדיין באותה דמות, וכשנעלה למעלה נמשיך לשחק כאילו כלום לא קרה ורק נצטרך להשיג שוב נשק, שריון חפצים וכו'. הבנקים בערים BALROQUE ו-JASPER, ישמרו כל סכום שנפקיד בהם וכך נוכל לשמור על כספנו במידה שנמות. אם תהיתם מה עלה בגורל כל החפצים שלנו, אז דעו שהם נשארו במשחק, והראשון שימצא אותם ייהנה מהם.

על העולם

BALROQUE ,MARION, COR-NOTH ו-JASPER הן הערים ב-MERIDIAN 59. בנוסף לאלו קיימים עוד מספר מקדשים, טירות ומערות בארץ הגדולה. כשאנו מטיילים בכל אחד

מהאזורים, לחיצה על BACKSPACE תביא אותנו למצב מפה (ממש כמו ב-DOOM) שתעזור לנו להתמצא.

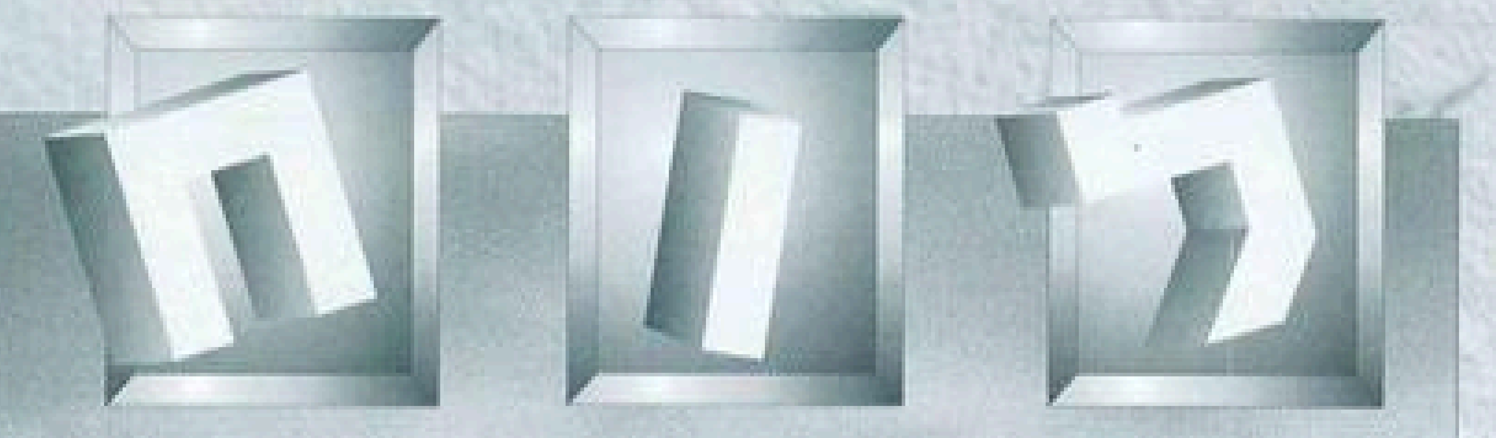
כיום, ב-M59 אין שליט. הנסיכה פרשה מהמלכות והיא חיה לה בטירתה וחוקרת את עולם המסתורין. הדוכס, לעומתה, רואה את העולם דרך שריון וחרב. שניהם מלקטים אליהם תומכים ופעילים וכששחקנים נעשים טובים הם יכולים לבחור שיוך בין הנסיכה לדוכס. אלו ישלחו אותך למשימות ושליחויות שונות ברחבי הארץ, וכשתעמוד במשימות תזכה בפריבילגיות.

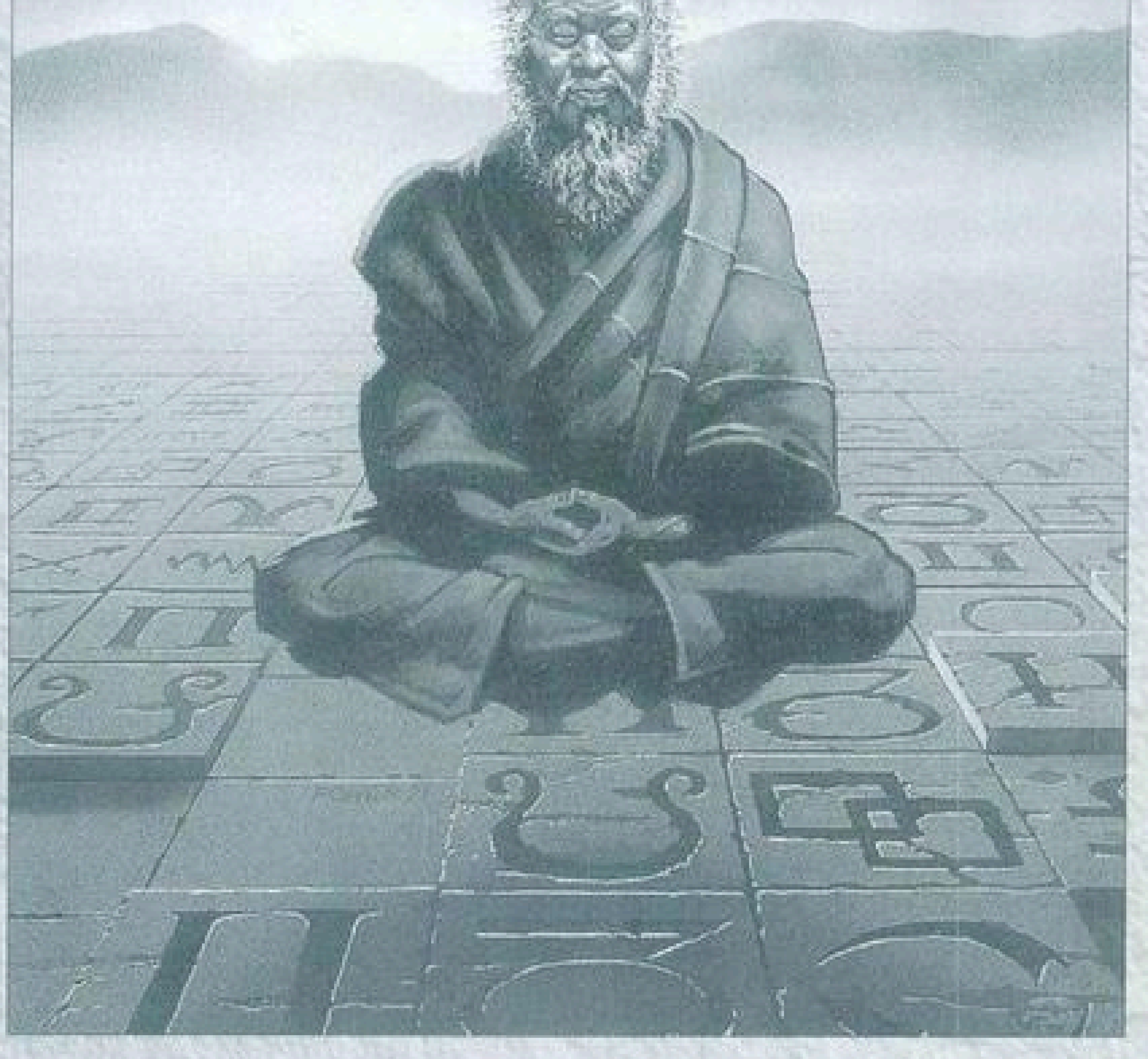
בכלל, דמויות המחשב ב-M59, הפונדקאים, הנפחים, המוכרים וכו', לעתים יזדקקו לטובה זו או אחרת. השחקן הראשון שימלא אותה, יזכה לפיצוי - חפץ יקר ערך או כסף.

משחק ודיון

מה שהכי יפה ב-MERIDIAN 59 היא העובדה שהוא גם משחק וגם קבוצת דיון. במנשקי הטקסט שלו, השחקנים מנהלים דיונים בנושאים שונים, עורכים מכירות פומביות לחפצים שהם רוצים למכור, מריעים או בזים לשחקנים אחרים וכו'. אגב, אם לפי דעתך שחקן התנהג שלא כשורה, פנה לאחד ה-GUARDIANS, דמויות המשוחקות על ידי צוות העובדים של 3DO, הדואגות שיישמר הסדר הטוב (בכוחם להזהיר, להעניש ואף לגרש שחקנים לא ממושמעים מהמשחק).

אני מוצא שהפרסומת של 3DO למשחק: "היכנס למערכות יחסים מורכבות עם מיליוני אנשים זרים בלי להשתמש בשום דבר מלאטקס!" קולעת לעניין. בעידן המחשבים, המבודד את בני האדם והופך אותם מחיה חברתית לנזירים קיברנטיים, MERIDIAN 59 הוא תופעה ברוכה - משחק תפקידים ברמה גבוהה שהוא גם חוויה חברתית מהנה ומקורית.





למכירה

- ✔ למכירה מחשב 486DX1 עם 8MB זיכרון RAM, כרטיס קול SOUND BLASTER 16-ביט 1MB, כרטיס מסך VGA 256 צבעים 32 ביט 1MB, כונן 1.2, כונן 1.44, כונן קשיח C: 160 MB, כונן קשיח 850 MBD ו-CD-ROM X 4, המחשב אינו כולל מקלדת ועכבר. מוטי, 07-6436156, בין השעות 14:00-19:00.
- ✔ למכירה/החלפה משחק מחשב KAMA על גבי תקליטור מקורי, ודיו צבע למדפסת אפסון STYLUS COLOR חדש, לא פתוח. גיא, 03-5355614.
- ✔ למכירה/החלפה משחקים חדישים שעוד לא הגיעו לארץ. ניר, 03-6425553.
- ✔ למכירה המשחקים FIFA 96, DUKE 3D, מורטל קומבט 3 וסליפסטרים 5000 ב-25 ש"ח, Z ב-30 ש"ח, QEAKE ב-40 ש"ח ו-MDK או CRUSADER 2 ב-80 ש"ח. בן, 07-9985531, לא אחרי 20:00.
- ✔ למכירה המשחקים זעם קדמוני ב-85 ש"ח, סיימון 2 ב-75 ש"ח והקומדי-סטור ב-95 ש"ח. עמית וערן, 08-8584469.
- ✔ למכירה המשחק DEADLINE במחיר נמוך. גלעד, 07-518192.
- ✔ למכירה מחשב 486DX2, 66MHZ, כולל כונן קשיח 425MB, מסך SVGA "14, כונן 5.25 ו-3.5. במחשב מותקנים Windows 3.11 ו-WORD. הכל במחיר מצחיק. חן, 07-6551625.
- ✔ למכירה הקווסט SFPD HOMICEDE (2 תקליטורים) באריזה מקורית - כחדש, 130 ש"ח. כמו כן, ספרי "כישוף" והרפתקאות D&D. ניר, 04-8712378.
- ✔ למכירה מחשב 486 DX50, 8MB זיכרון, מודם פקס 14,400, מסך 14 VEGA 1MB, SOOY CDX2, מיני טאוור, עכבר, HD212 של WESTERN DIGITAL וכונן 3.5. אדם, 03-5231072.
- ✔ למכירה המשחקים הבאים: SOCCER SUPERSTARS ותקליטור עם שני קווסטים וסימולטור מסוק. אסי, 03-6762723 או 050-569165.
- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: FLIGHT UNLIMITED ב-50 ש"ח, PRIMAL RAGE ב-50 ש"ח, TERMINAL VELOCITY ב-30 ש"ח, WITCHAVEN ב-10 ש"ח, GREAT NAVAL BATTLES ב-10 ש"ח, ENTOMORH ב-30 ש"ח, RAYMAN ב-80 ש"ח, SSF2T ב-10 ש"ח, RISE ב-10 ש"ח, שרלוק הולמס ב-25 ש"ח, קירנדיה 1 ב-10 ש"ח, מסדרון 7 ב-10 ש"ח ושוליית המכשף ב-10 ש"ח. עידן, 06-528652.
- ✔ למכירה סגה עם זוג שלטים, זוג קלטות (ששווין 600 ש"ח), שנאי וחיבור לטלוויזיה, כל זאת ב-450 ש"ח. עידן, 06-528652.
- ✔ למכירה מעבד 486DX2, זיכרון פנימי 4MB. כמו כן, למכירה משחק המחשב במלכודת הפיתוי, ב-50 ש"ח. עידן, 03-5522683.
- ✔ למכירה המשחק CAT-FIGHT חדש באריזה מקורית במחיר מבצע. כמו כן, עוד הרבה משחקים אחרים וטובים. יגיב, 03-6745154.
- ✔ למכירה המשחקים הבאים: SIM CITY 2000 ב-115 ש"ח, NEED FOR SPEED ב-178 ש"ח, SUPREME WORRIOR ב-108 ש"ח. שחר, 03-5567787.
- ✔ למכירה המשחקים: RIPPER ו-GABRIEL KNIGHT 2 + CD-ROM X 2 כולל בקר וכבל. גבי, 04-8382236, בין השעות 17:00-22:00.
- ✔ למכירה משחקים חדשים, ביניהם: WWF החדש, FIFA 97, RED ALART, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, ועוד הרבה משחקים חדשים. רון, 03-9513217.
- ✔ למכירה המשחקים: BATMAN ב-20 ש"ח, SIM CITY 2000 ב-11 ש"ח, MK2+MK3 ב-60 ש"ח, SARVCITY ב-31 ש"ח, COOL ב-15 ש"ח, FIFA 97 ב-50 ש"ח, NBA JAM ב-50 ש"ח, EURO 96 ב-40 ש"ח, WWF4 ב-17 ש"ח, SIMON 2 ב-40 ש"ח, משחקים ל-Windows 95 החל מ-50 ש"ח. רותם, 09-8988303 או 09-8947347.
- ✔ למכירה מגה CD + 2 משחקים חדשים באריזה המקורית במצב מצוין ובמחיר מצוין. ליאור, 03-9242164.
- ✔ למכירה המשחקים: משימה בלתי אפשרית, SCREAMER, MEGARACE 2, BOB DYLAN, ועוד. דורון, 03-5333617.
- ✔ למכירה מחשב 486, DX33, מתאים בעיקר לצורכי עבודה, 2 כוננים קשיחים, 130MB כל אחד עם תוכנות שרטוט רבות וגיליונות אלקטרוניים + Windows 3.11. אורי, 04-8379808.
- ✔ למכירה/החלפה המשחקים הבאים על גבי CD-ROM: FULL THROTTLE, החיה שבתוכו: GABRIEL KNIGHT 2, REBEL ASSAULT 2 ו-LOST IN TIME בגרסה האנגלית. עמית, 07-6510188, לא בשבת.
- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM ותקליטונים: HUGO חדש דובר עברית, HEXEN, SIM CITY 2000, שרלוק הולמס, FIFA 95, CAMPION MANAGAR 2 ועוד. קרן, 09-406240.
- ✔ למכירה מגה דרייב 2 + שלט אחד ושני המשחקים DESERT STRIKE ו-NBA ALL STAR ב-400 ש"ח. ליאור, 03-5244623, בשעות בערב.
- ✔ למכירה/החלפה המשחקים: NBA 96, THE NEED FOR SPEED 200, כדורגל 96, ACUTA SOCCER, אנציקלופדיית כדורסל NBA עם סרטים מלאים, כל המשחקים על גבי CD-ROM, כמו כן יש גם משחקים על גבי תקליטונים. עמיר, 09-7744522.
- ✔ למכירה לאונרדו - תוכנת הציור הגאונית ב-60 ש"ח ואמזונס שמורות גן עדן ב-70 ש"ח. ניתן למיקוח. אבישי, 09-9523539.
- ✔ למכירה אנציקלופדיה מקיפה על עב"מים על גבי CD-ROM מחו"ל. יאיר, 09-663408.
- ✔ למכירה המשחק SONY + KNUCKLES ו-SONY למגה דרייב ב-99 ש"ח כל אחד! יאיר, 09-663408, בין השעות 14:00-16:00.
- ✔ למכירה המשחק DUKE NUKEM 3D על גבי תקליטונים. ניר, 03-5529451.
- ✔ למכירה (לא להחלפה) תוכנה מיוחדת לרמאות, ומאות משימות חדשות למשחק: COMMAND AND CONQUER. יאיר, 09-663408, לא בין השעות 14:00-16:00.
- ✔ למכירה המשחקים: SPYCRAFT ב-150 ש"ח, POLICE QUEST SWAT ב-120 ש"ח, ACTUA SOCCER ב-90 ש"ח, X-WING (בתקליטונים) ב-65 ש"ח, כל המשחקים באריזה מקורית! גדעון, 09-587186, לא בשבת.

מעוניינים

- ✔ מעוניין להשיג את פנטסמגוריה 2, לארי 7 ועוד קווסטים אחרים. שירן, 03-5348448.
- ✔ מעוניין לשחק במודם במשחק DUKE 3D ו-DOOM 2, כמו כן, מעוניין בעזרה בתוכנה PC-BOARD, בן, 06-322266.
- ✔ מעוניין במשחקים: FULL THROTTLE, FIFA 96, C+C, EARTH WORN JIM, KINDOM OF MAGIC ו-NOMALITY. תמורת הרבה משחקים שיש לי, כמו: BAD MOJO, מסעותיו של ארין, TERRA NOVA, CHRONOMASTER ועוד. רן, 07-6551670.
- ✔ מעוניין להתכתב עם ילדים מגיל 13 ומעלה בנושאי מוד"מ וכדומה. שי שטיבלמן, עירית 11/2, רמת ישי 30095. בנוסף מעוניין להשיג את המשחקים הבאים: STAR CONTROL 2 ו-KINGDOM O' MAGIC. שי, 04-9530428.
- ✔ מעוניין במשחקים הבאים: יומו של הטנטיקל, LARRY 5, MK2, MK4, ספר הג'ונגל ו-MEGA RACE 2. בתמורה אתן את המשחקים הבאים: HUMANS 3, עולם הדיסק, באטמן חוזר, PAGAN,

STRIKE COMMANDER המלא ו-WING COMMANDER 2 המלא. זוהר, 03-5344128. מהשעה 16:00.
- ✔ מעוניין לקנות או להחליף את המשחק PREMIER MANAGER 2. עמיר, 09-7744522, לא בשבת.
- ✔ מעוניין להחליף את המשחק קירנדיה 2 ו-3 על גבי CD-ROM, בתמורה לאחד המשחקים הבאים: FIFA 96, FIFA 97, NBA LIVE 96 או KINGDOM O' MAGIC. חנן, 02-5361097.
- ✔ מעוניין לעזור בקווסטים שונים: STAR TREK - THE NEXT GENERATION, STAR TREK - DEEP SPACE NINE, STAR TREK - KLINGON וסיימון 1. אלון, 03-5039981.
- ✔ מעוניין לקנות את המשחקים: שליט הממדים, WORMS המלא, RAYMAN 2 וסיימון 3. אורן וינטרוב, טלפקס: 09-9559589.
- ✔ מעוניין להתכתב בנושא משחקי מחשב או משחקי תפקידים. עידן ויירמן - בן גוריון 9, חולון 58671.

הצילו

- ✔ הצילו! נתקעתי במשחקים "איש הקרח", "הוביטוס" ו"הסוד האפל של יערות העד". בתמורה אעזור בקווסטים שונים. רון, 09-504881, לא בין השעות 14:00-16:00, ולא אחרי 22:00.
- ✔ הצילו: תקוע במשחק ACE VENTURA (איך בונים את פסל הטוטם במשימה השנייה). בתמורה אעזור בשלל משחקים אחרים. עמית, 03-6058771.
- ✔ תקוע מזה זמן רב במשחק RAYMAN, הרגתי את "סקורפס" (העקרב) והמחשב לא נותן לי לעבור לארמון הממתקים. מה לעשות? אלירן פרידמן, 03-5011396.
- ✔ הצילו! תקוע במשחק DEEP SPACE NINE במפעל של ה-DRONES בחדר הבקרה. הפעלתי את המנועים ואני לא יודע על אילו צבעים ללחוץ ובאיזה סדר. בתמורה אתן קודים ל-WARCRAFT 2. רודיק, 09-911033.
- ✔ הצילו! זקוק ברחיפות לעזרה במשחק שוליית המכשף 2. מה עושים אחרי שהדבקתי את השדים בעזרת המילקשייק בארמון. זקוק גם לקודים במשחק הנסיך הפרסי 2 שחולק בגיליון 67. בתמורה אתן את כל הקודים ל-TERMINAL VELOCITY וקוד MK2 את הפתרון המלא לשוליית המכשף 1 את כל הקודים 1 WARCRAFT. שאול, 02-5665438.
- ✔ הצילו! זקוק לעזרה במשחק "פיצה טייקון" בתמורה אעזור במשחקים אחרים. עמיר, 09-7744522.
- ✔ הצילו! תקוע במשחקים LARRY 7. איך מכבים את השריפה בחדר השינה? וגם בסם ומקס מתגלגלים בדרכים. בתמורה אתן קודים למשחקים: RISE OF THE TRAID, NUKEM, DUKE 142 DOOM, QUKE ו-RAYMAN. זוהר, 03-5344128.
- ✔ הצילו! תקוע במשחק STAR CONTROL 2 בקטעים שונים ומשונים. לצדיקים שבינינו, נא להתקשר לשי, 04-9530428.
- ✔ זקוק נואשות לצ'יטים במשחק COMMAND AND CONQUER. יש לשלוח לדניאל מגריזו, הפרסה 3, צהלה תל אביב, 69085.

משחקי תפקידים

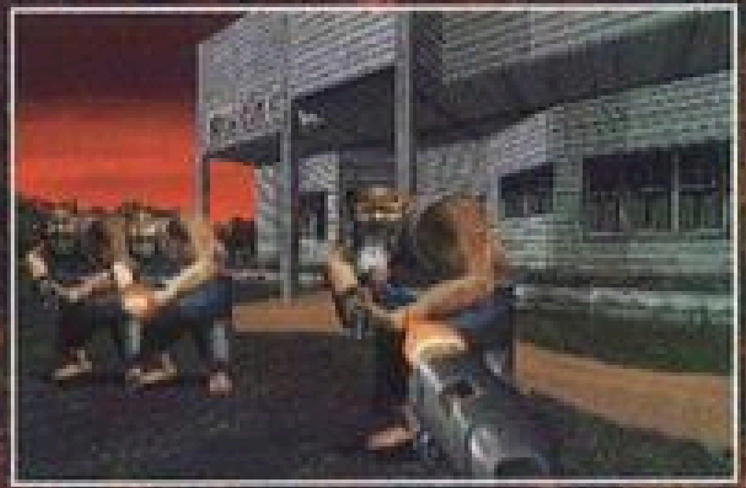
- ✔ 2 שחקנים מנוסים רוצים להקים חבורת משחק תפקידים (לא מו"ד) לגילי 13-15 באזור חולון. בועז, 03-5057833.
- ✔ דרושים שחקנים + שה"מ למשחק HERO-SYSTEM באזור רמת גן. אלון, 03-6733840.

Redneck Rampage
אחיו של Duke

מפיץ: Interplay

Interplay, האחראית ללהיט האקשן ההיסטרי, Duke Nukem 3D, תשחרר בקרוב כותר חדש בסגנון, שאיננו עוד תוספת משימות ושלבים, אלא פרק חדש לגמרי עם Duke מוצלח עוד יותר כדמות המרכזית.

בעזרתם האדיבה של 9 כלי נשק מיוחדים ובלתי חוקיים הנמצאים באזור (החל במוט ברזל ועד למשגר רקטות) - השחקנים יצטרכו לפוצץ את דרכם לשלבים הסופיים, לחסל אויבים ולאסוף כמה שיותר תחמושת כדי להישאר בין החיים לאחר הטבח האיום שיתרחש בקרוב.



מנוע הגרפיקה והצליל של הפרק הקודם חוזר ובגדול, כשהוא משלב בהזדמנות זו רצועות מוסיקה משובחות, פיצוצים מדהימים ודיבורים אותנטיים ומשפטים המורכבים מיותר משלוש מילים.

Simon Challenger
פליקים 2

מפיץ: Maxis

Maxis, החברה הזכורה לנו מכותרי בנייה וניהול מוצלחים כמו Sim Tower/City, מבשרת על מוצר המכוון לילדים הסובלים מקשיי למידה.

בעזרת אלמנטים מרהיבים של מולטימדיה, מקווה החברה לחדור לתלמידים אלה, וללמדם הכל באופן מעמיק ושוטף תוך שילוב של גימיקים כמו אישים מפורסמים, מקומות מיוחדים ומוצרים מעניינים, לשיפור החשיבה והזיכרון.

השחקנים ילמדו במספר רמות קושי ויעזרו לסיימון להביס את המכשף הנורא בטירה האפלה. בנוסף, קיימת גם אפשרות לקבל רמזים וטיפים, אשר יחד עם אפשרויות נוספות, יוצרות חבילת לימוד מהנה במיוחד.

Marble Drop
קואורדינציה במיטבה

מפיץ: Maxis

שוב Maxis, והפעם במשחק מוזר אך מיוחד שמאפשר לילדים לחקור מספר רב של פאזלים וחידות מוח.

השחקנים צריכים לזרוק חלוקי נחל (כך זה נראה...) על לוח מסוים, ולהבין את הרצף והחוקיות שהוא דורש. השלבים הראשונים פשוטים מאוד, אך לאחר מכן תשתמשו בעזרים שונים כמו טלפורטים, מקפצות, נדנדות וקפיצים, שיגבירו את הקצב וההתמכרות.

Sim Tunes
תנמיך את הטון

מפיץ: Maxis

ועוד פעם Maxis (פעם אחרונה לחודש זה), והפעם במוצר שמטרתו להקנות מושגים בסיסיים בקצב ובתווים, בבלוז, בג'אז וברוק.

מעבר לכך, כותר זה הוא הראשון המבטיח אימונים שוטפים בסדרה רחבה של כלים מוסיקליים - מפסנתר כנף "פשוט" ועד למצילתיים רעשניים.

על השחקן לבחור דמות מתוך כ-10 גיבורים נתונים, להאזין ליצירות, לנסות לבצעם ולהירשם לתחרויות. כמו כן, כדי להתאים את קצב הלימוד באופן אינדיבידואלי יכול המשתמש לעבור למשחקי זיכרון נחמדים, תשבצים וציורים, לערוך רשימות ומנגינות משלו ולשתף פעולה עם "נגנים" אחרים.

Power Move Pro
היאבקות מעולם אחר

מפיץ: Activision

סוף סוף, מישהו מנסה לאיים על אימפריית המכות של Acclaim (מורטל קומבט, ספיידרמן, באטמן...) בכותר פעולה נהדר ואינטראקטיבי.

לאחר שתווסת את רמת הקושי (מתוך 5) ותבחר את הדמות שלך, תעמוד בפני התמודדות פנימית של אחד על אחד או בטורניר האליפות שפתוח לכל 20 המתאבקים.

תוכל לבצע יותר מ-50 מכות לכל דמות, החל מאגרופים ובעיטות במספר עוצמות ועד לסחרורים וסלטות כפולות. כמו כן, תוכל לצפות בהתמודדות במבט תלת ממדי על הבמה המרכזית, המוקפת קהל ושדרנים רועשים.

Rivers Of Dawn
כל הנחלים זורמים לים

מפיץ: Interplay

שילוב נהדר של משחק פעולה מהיר

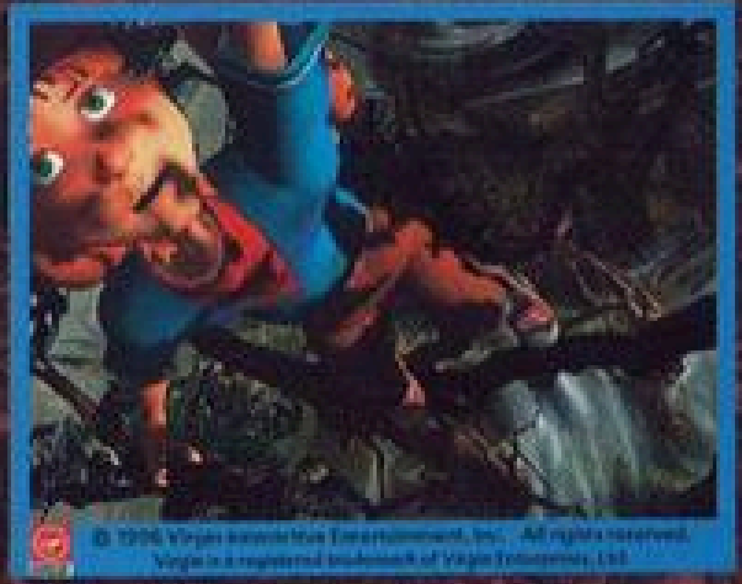
וקווסט הצבע ולחץ בעולם מצרי קדום הנתון לשליטתך.

על גיבורנו להגיע לכל קצות האימפריה כדי לאסוף את ארבעת חלקיו של יהלום עתיק ולשחרר באמצעותו את התושבים מידי המכשף הרע. כל זה קיים בסביבה תלת ממדית מורכבת עם גרפיקה מרשימה ואופציה של מנוע דיבור יחיד מסוגו, המאפשר לאגור מידע ואינפורמציה לגבי המכשולים המחכים לך בהמשך העלילה.

Heart Of Darkness
נשמע מוכר?

מפיץ: Interplay

כמה פעמים אפשר להשתמש בשם שכוּה למשחק?



לפחות 30 משחקים יושבים בציפייה על המדפים עם כותרת צבעונית שכזו ו-Interplay מחזיקה בשליש מהם. מה שבטוח, כותר זה עומד להשאיר את כל קודמיו הרחק הרחק מאחור, בתנאי אחד - שמולו יעמוד וישחק נער שנותן לדמיונו לזרום.

אנדי, הדמות הראשית, חייבת לצאת למסע צלב עצמי, לטיהור מחשבותיה הרעות, להרחקת נדודי השינה והפחד ממפלצות. תוך כדי המסע, ישתמש השחקן בחפצים לא אלימים כדי לפלס את דרכו בכל אחד מ-7 החלומות וההרפתקאות.

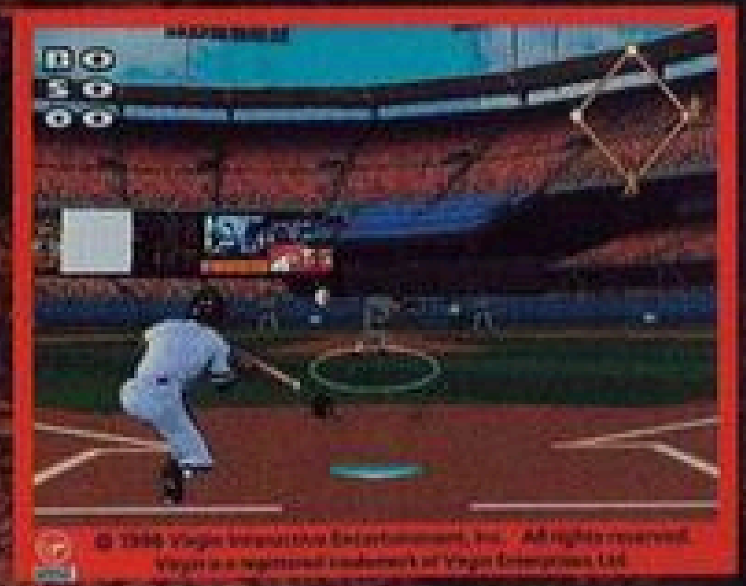
מיותר לציין, כי בסופו של דבר יתגבר אנדי על כל פחד, ויחזור הביתה שמח וטוב לב.

Grand Slam
לשרוף את המועדון

מפיץ: Interplay

האחיזה החזקה של המחבט, ריח העור של כפפת המזל שלך ועידוד הקהל - כל אלה מרכיבים עוד משחק ליגה מרשים של קבוצת הבייסבול הטובה באזור.

הפעם, Interplay משנה את חוקי המשחק והופכת התמודדות בייסבול משעממת משהו, לחוויית מולטימדיה נהדרת המשלבת טבלאות וסטטיסטיקות על כל שחקן ושחקן, מספר רב של אופציות משחק, ליגות וסדרות פלייאוף - הכל בסביבה תלת ממדית המשלבת אנימציה אמיתית, שנסרקה וצולמה בשעת משחק.



Dragon Dice
דרקונים וקוביות

מפיץ: Interplay

משחק זה מספר את סיפור המאבק בין החיים והמוות.

מספר שבטים התקבצו לאדמה אחת והחליטו כי לא ינוחו או ישקטו עד אשר יהיו היחידים בה.

בכותר זה, אתה שולט באחד השליטים המקומיים ותצטרך לדאוג באופן מתמיד לאימון צבאות, הקמת בסיסים, חומות הגנה והטלת פקודות אסטרטגיות מתאימות, בהתאם למצב. כמו כן, עליך לערוך חיפוש קבוע אחר משאבים וממון, כדי לספק את כל הצרכים הנ"ל.

Hardcore
סודי בהחלט

מפיץ: Gremlin

זהו אולי הפרויקט הכי סודי של Gremlin ושל עולם ה-PC בכלל.

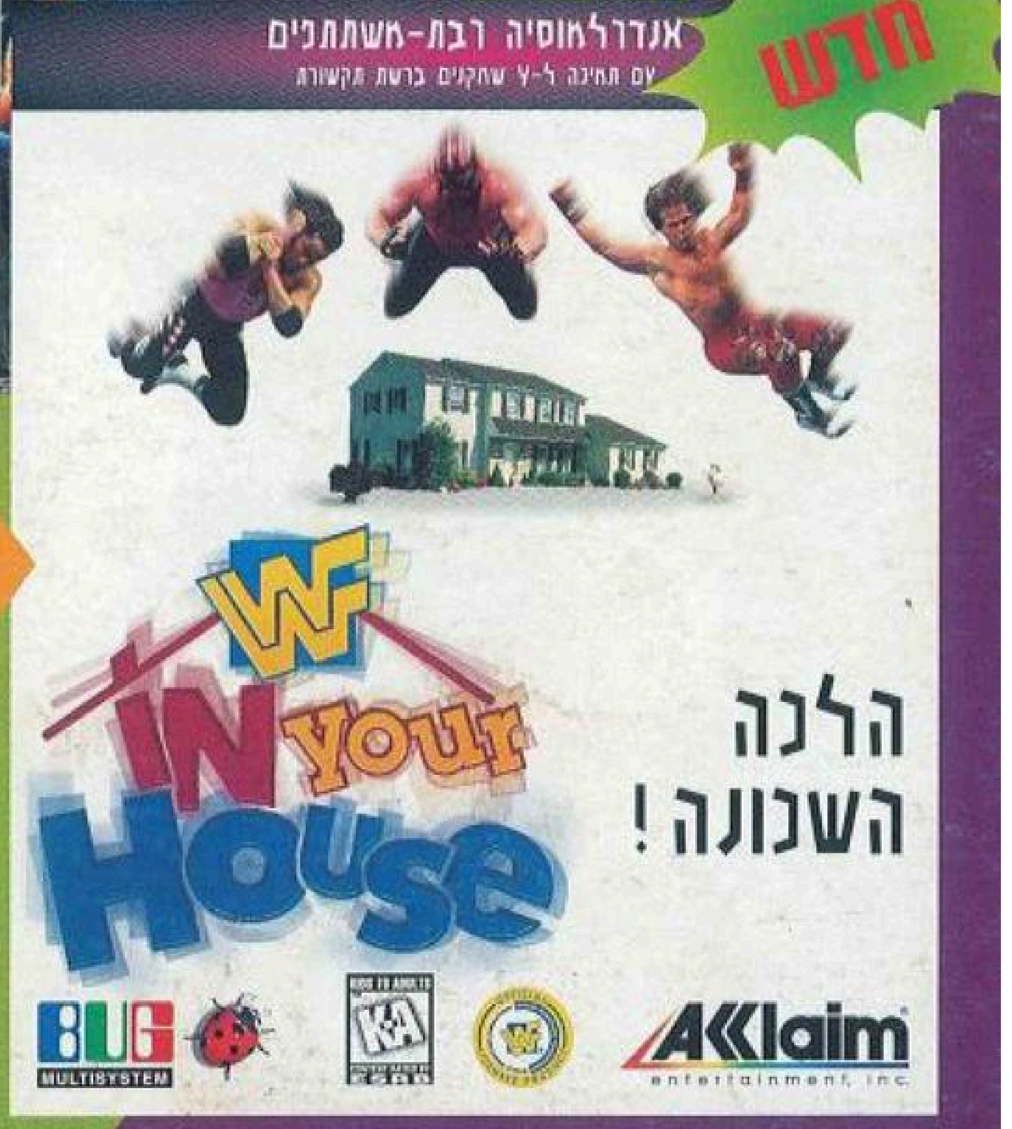
"משחק מירוץ מכוניות שישלב טכנולוגיה חדשה", כך נמסר לנו מפי החברה (רק פיסת מידע זו, ותמונה אחת).

את השאר יראה העולם ב-1 במרץ ואנו סקרנים בדיוק כמוכם...

מצעד משחקי הפעולה

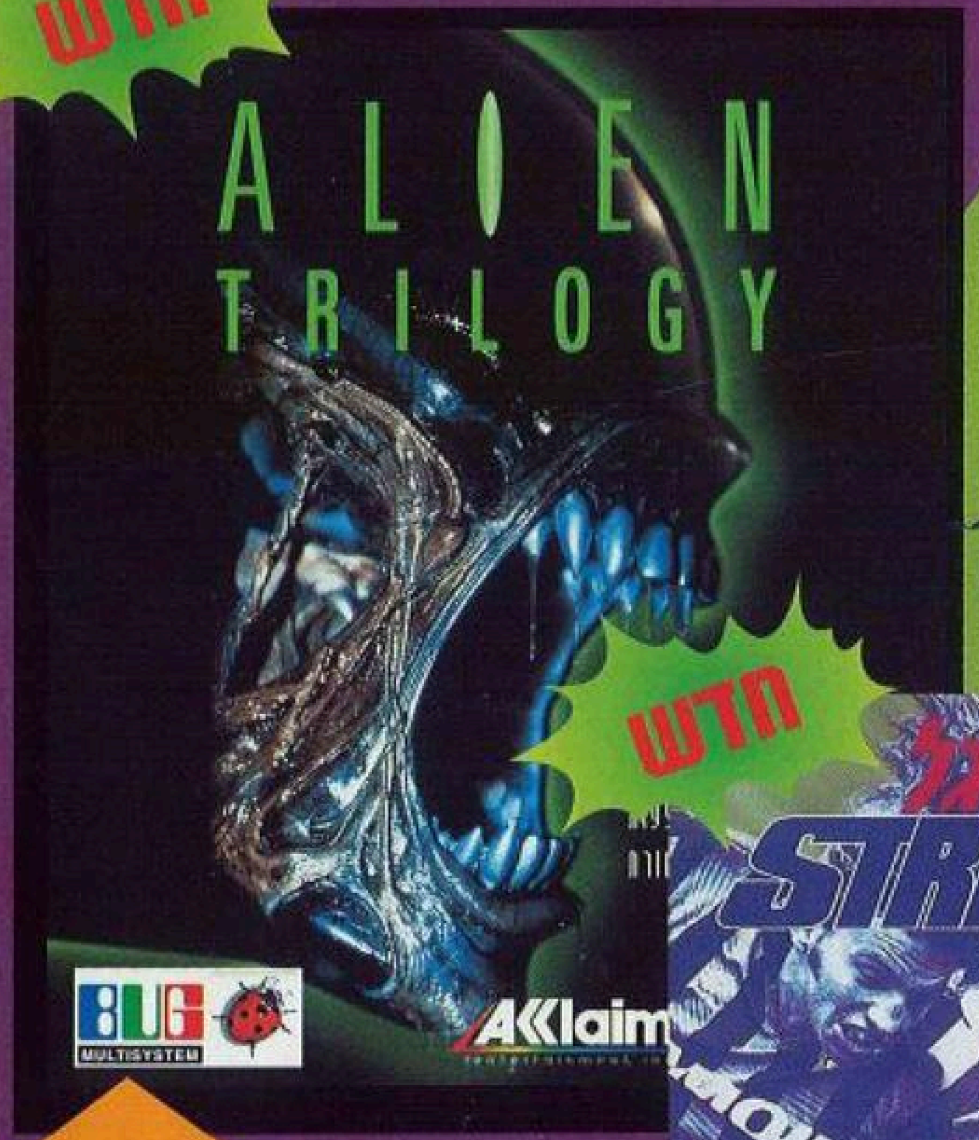
חדש

משחק פעולה מרהיב ומרתק
עם גיבורי הקומיקס האמריקאיים
אסור להחמיץ!



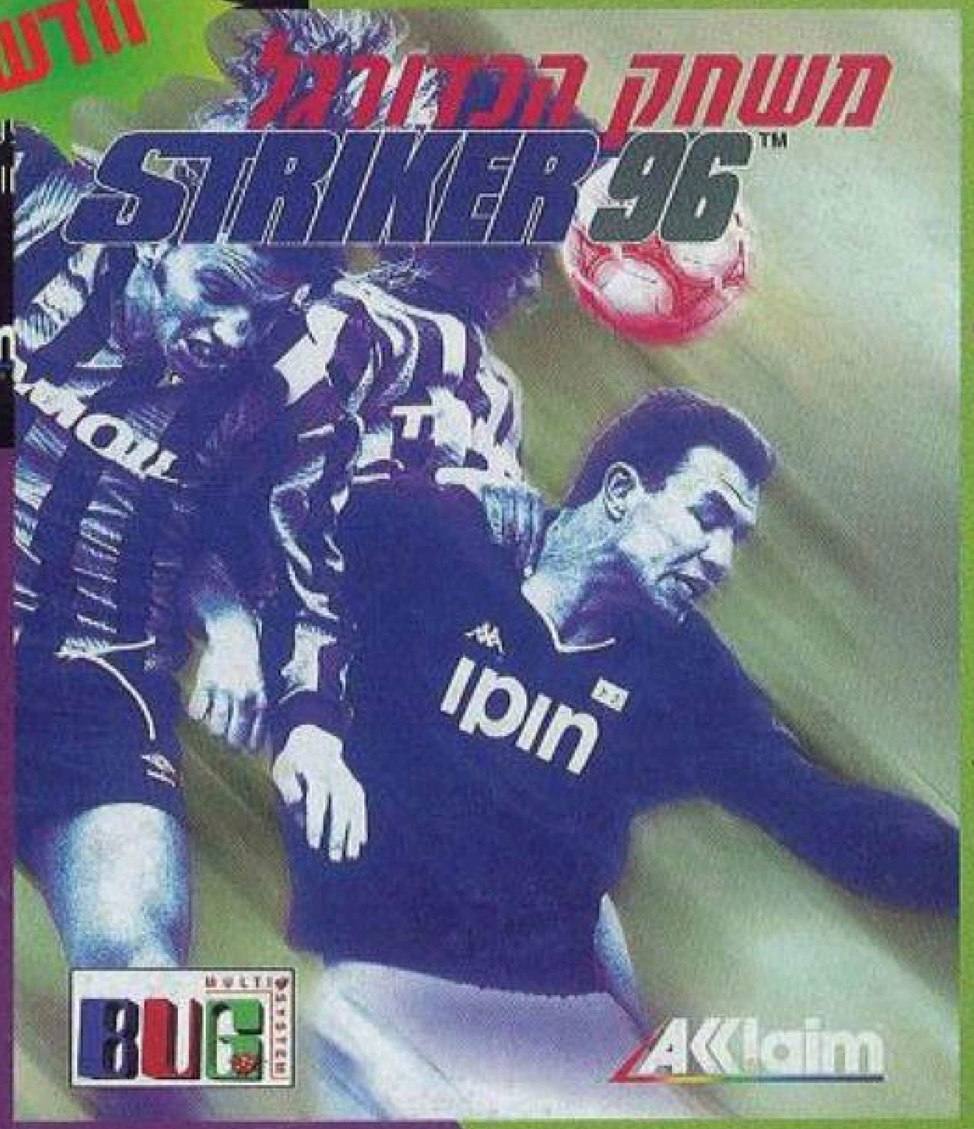
חדש

משחק ההיאבקות
שמביא לך 10 כוכבים
מטילי גופות והורסי
זירות בתרגילי
חיסול נועזים



חדש

משחק פעולה
עתידני ומותח
בהמשך למסורת
סרטי הנוסע
השמיני



חדש

משחק הכדורגל שמביא לך את
הרגעים המרתקים והמותחים
ביותר בספורט

BUG MULTISYSTEM
מקבוצת קרדן השקעות

להשיג ברשת חנויות BUG STORE ובחנויות המחשבים המובחרות

שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם בע״מ, כנרת 13 בני־ברק, טל׳: 03-5794711

חומר זה נסרק, עובד והונגש על ידי

התנועה
לשימור
משחקים
בישראל

shimur.net